

مَجَلَّة جَمْب

العدد الرابع



الفهرس

<u>1- كلمة العدد</u>	<u>2- إهداء</u>
<u>3- بخار</u>	<u>4- كوكيز</u>
<u>5- الأشعة تحت الحمراء</u>	<u>6- شريط "مراكش"</u>
<u>7- براري إفريقيا</u>	<u>8- صخور عجبة</u>
<u>9- الدعسوقة</u>	<u>10- تذكاري زجاجي</u>
<u>11-BumpMap</u>	<u>12- الفرق بين أهم الأنساق</u>
<u>13- أضرار ملونة</u>	<u>14- خلفية منعشة</u>
<u>15- حيل مخفية</u>	<u>16- قسم المرشحات المفيدة</u>
<u>17- البرامج المعتمدة</u>	<u>18- تقديم دروس أو اقتراحات</u>



كلمة العدد

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على مولانا رسول الله وعلى آله وصحبه ومن اهتدى بهديه إلى يوم الدين أما بعد :

بفضل الله و منته يصدر العدد الرابع من مجلتكم “**مجلة جمب**” بعد تأخير موعد الإصدار بسبب ظروف القاهرة ، وبعد الكثير من العمل و الجهد الذي قمت به لجعل المجلة منارا للمبتدئ و المحترف ، إثراء لمعارفنا و محتوانا العربي حول برنامجنا المفضل **جمب** . ستجدون بهذا العدد المزيد من المقالات والمواضيع التي أتمنى أن تنال إعجابكم .

من الآن فصاعدا سأستعمل في شرح الدروس النسخة الإنجليزية حتى يتمكن المستعمل العربي من المحيط إلى الخليج من تتبع مراحلها و ذلك لأسباب من بينها :

+الاختلاف الموجود بيننا ، فمثلا نميل في المغرب العربي إلى استخدام الواجهة الفرنسية على عكس الإخوان في الشرق الذين يستعملون الواجهة الإنجليزية ، (غالبا بسبب بقايا الاحتلال الأجنبي ...)
+و لأنني أرى أن الترجمة العربية لم تنضج بعد بشكل جيد ، كما أن البرنامج يتعامل معها بشكل غريب لذلك كله قررت اختيار اللغة الأم للبرنامج ألا وهي الإنجليزية .

كما قررت

-أنه سيتم إصدار الأعداد المقبلة من المجلة بحسب التواريخ التالية :

1 يناير ، 1 أبريل ، 1 يوليوز ، 1 أكتوبر من كل عام.

-سأضيف للتحميل ملفا مضغوطا يضم الصور و.. التي سأستعملها في كل عدد.

يسرني أن أعلمكم أنني قمت بإنشاء **قناتي على يوتيوب** ، سأنشر عليها دروس جمب المتحركة . فالمرجو منكم إن أعجبتكم الدروس التسجيل في القناة مما سيشجعني على إنتاج المزيد والمفيد .

الْحَمْدُ

لِلَّهِ وَلِحَمْدِهِ

وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ عَلَى مُحَمَّدٍ وَآلِهِ

أَعْلَى دَرَجَاتِ الْعَمَلِ إِلَى مَعْلَمِ الْبَشَرِيَّةِ وَخَيْرِ الْبَرِيَّةِ

سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ ، إِلَى كُلِّ عَائِلَةٍ

إِلَى مَنْ أَشَارَ كَرَمُهَا الْجَبَابُ بِجَلْوَاهَا وَ مَرَحُهَا

زَوْجَتِي الْعَزِيزَةِ

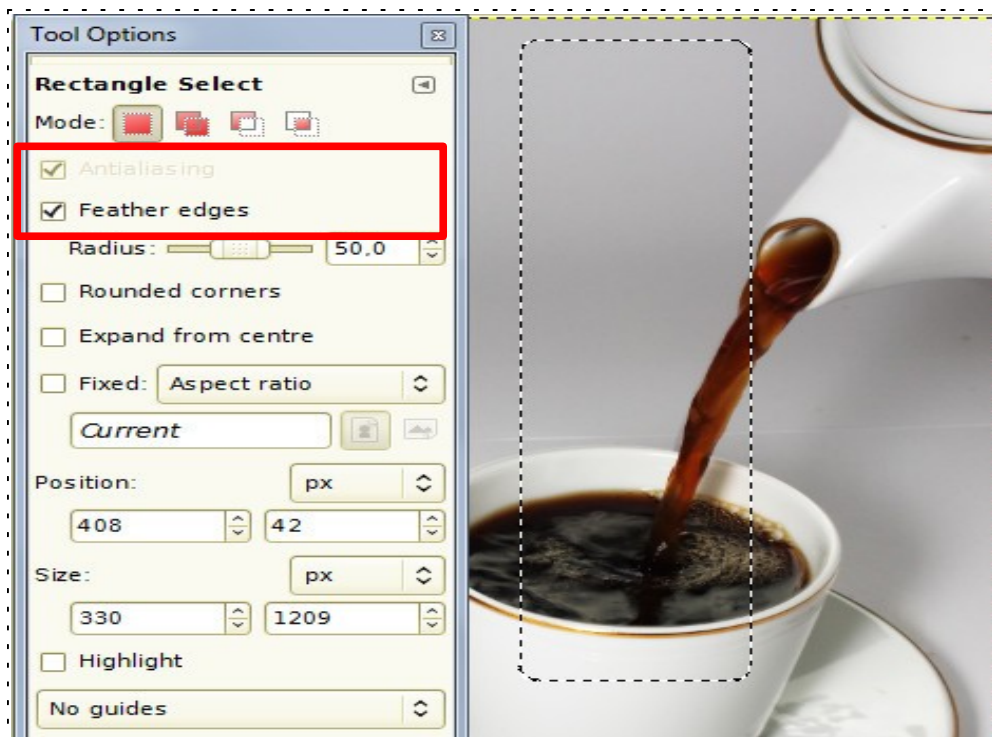
وَالِإِلَى كُلِّ مَنْ سَاعَدَانِي وَ لَوْ بِكَلِمَةٍ طَلِبْتُهُ

البخار

في هذا الدرس سنرى كيف نصنع تأثير البخار المتصاعد من كوب قهوة ساخن باستخدام بعض المرشحات و أداة المنظور و تغيير النمط .
نفتح الصورة التي سنعمل عليها :

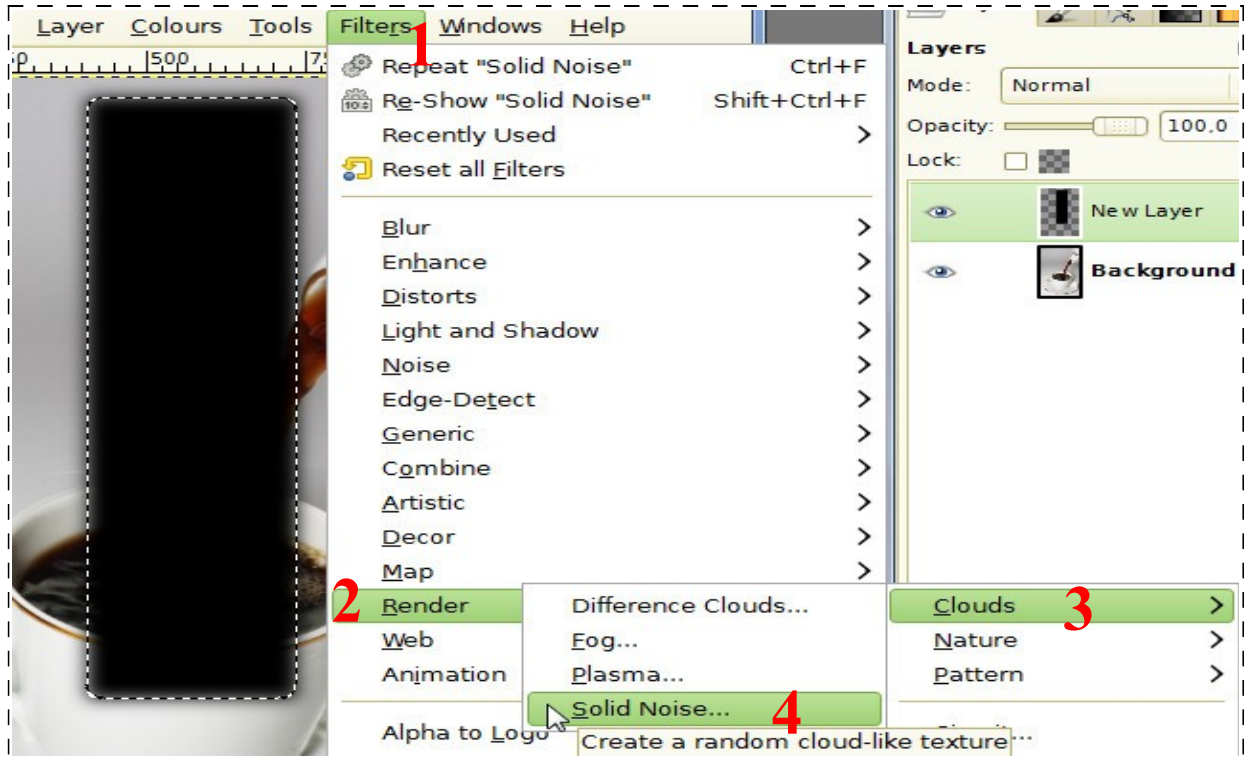


نأخذ أداة التحديد المستطيل ونرسم إطارا مستطيلا فوق الكوب :



ننشئ طبقة جديدة شفافة و نضغط عليها لتفعيلها و نملأ التحديد باللون الأسود .

نطبق على الطبقة الشفافة المرشح التالي بالإعدادات الافتراضية ثم نغير نمط الطبقة إلى شاشة



نزِيل التحديد ، ونستعمل المرشح Filters/Distorts/IWarp لنحدث بعض التموجات على شكل

البخار..



نمسح الجزء السفلي من البخار :



بالأداة



يمكن التلاعب بشفافية طبقة البخار و منظورها (تصغير الجزء السفلي و تكبير الجزء العلوي) لإعطائها



مزيدا من الواقعية .



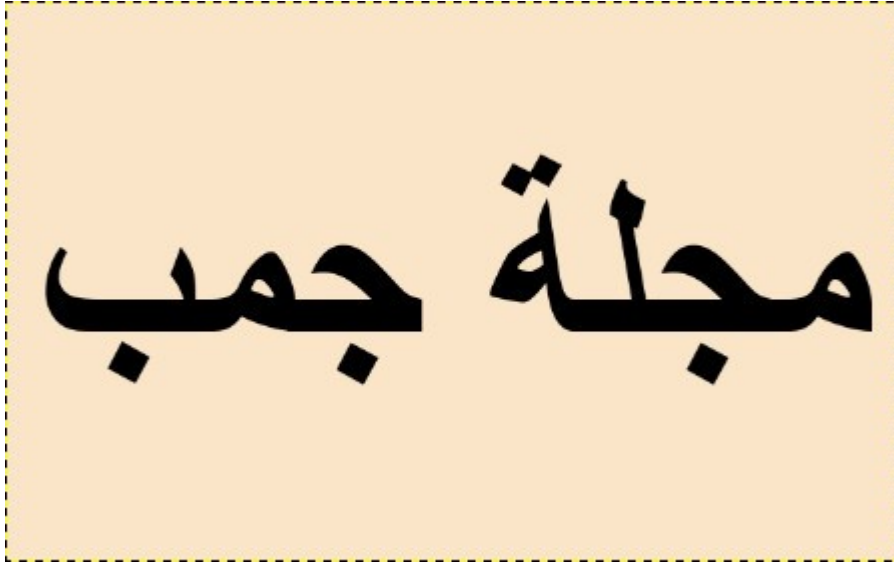
شهية طيبة..



غالبا ما يترافق تناول القهوة مع تناول بعض الحلويات أو المكسرات في هذه الطبخة 😊 سندرس كيفية صنع حروف من الكوكيز

1- نفتح صورة جديدة بالمقياس 300*1280 و بلون الخلفية الذي نريد

2- نكتب النص الذي نريد مثلا



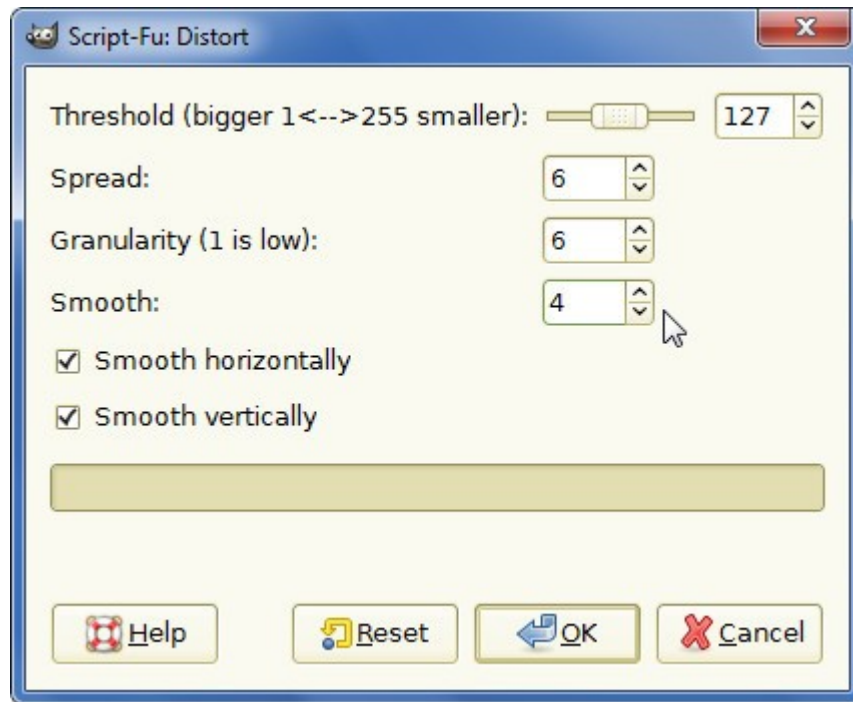
3- نضيف خامة الكوكيز كطبقة جديدة (هذه الخامة صنعتها انطلاقا من صورة كوكيز حقيقية)



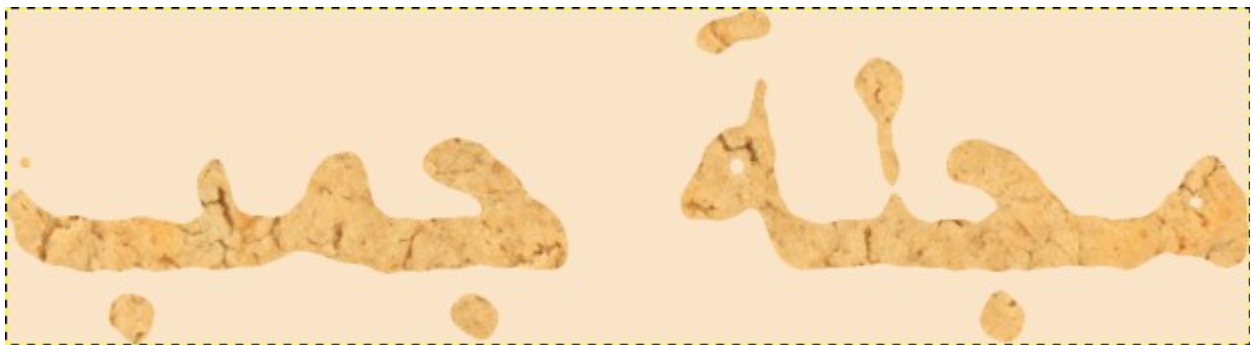
4- من خلال طبقة النص نضغط بزر الفأرة الأيمن و نختار نص إلى تحديد ،ثم نطبق على هذا التحديد

Select/Distorts

تشويها بدرجة :

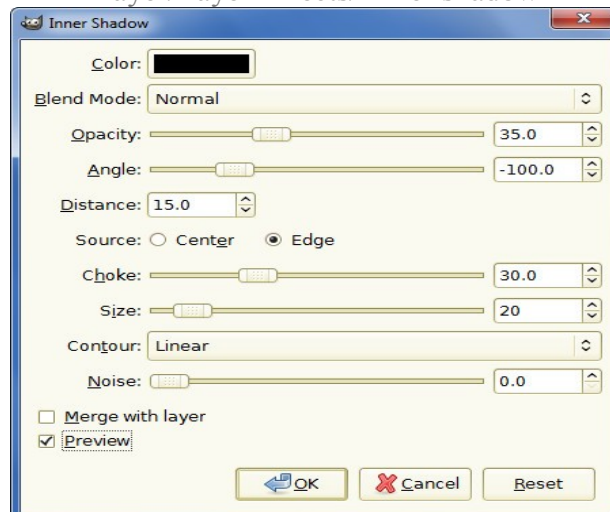


و من تم نفعل طبقة الكوكيز ثم ننسخ و نلصق النتيجة كطبقة جديدة



5- نطبقه عل طبقة الكوكيز الجديدة ظلا داخليا Inner shadow بالإعدادات التالية :

Layer/Layer Effects/ Inner shadow

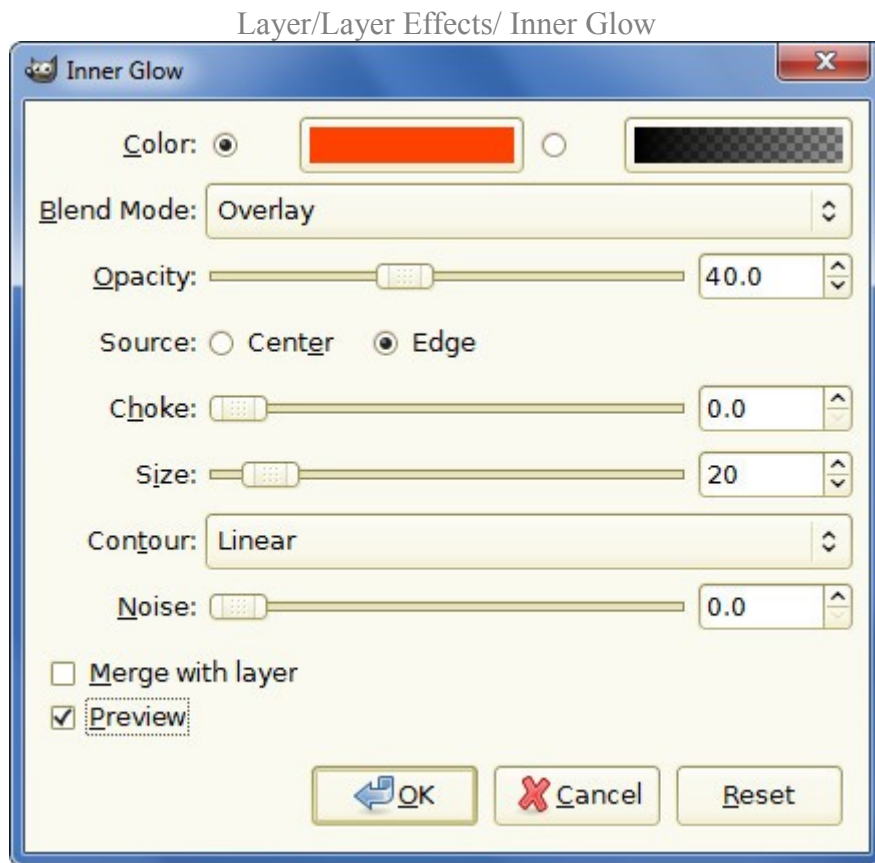


و النتيجة كما يلي :



6- يمكن أن نتوقف هنا إلا أن أكلتنا تحتاج إلى مزيد من التحميص ، و لذلك سنعيدها للفرن من خلال

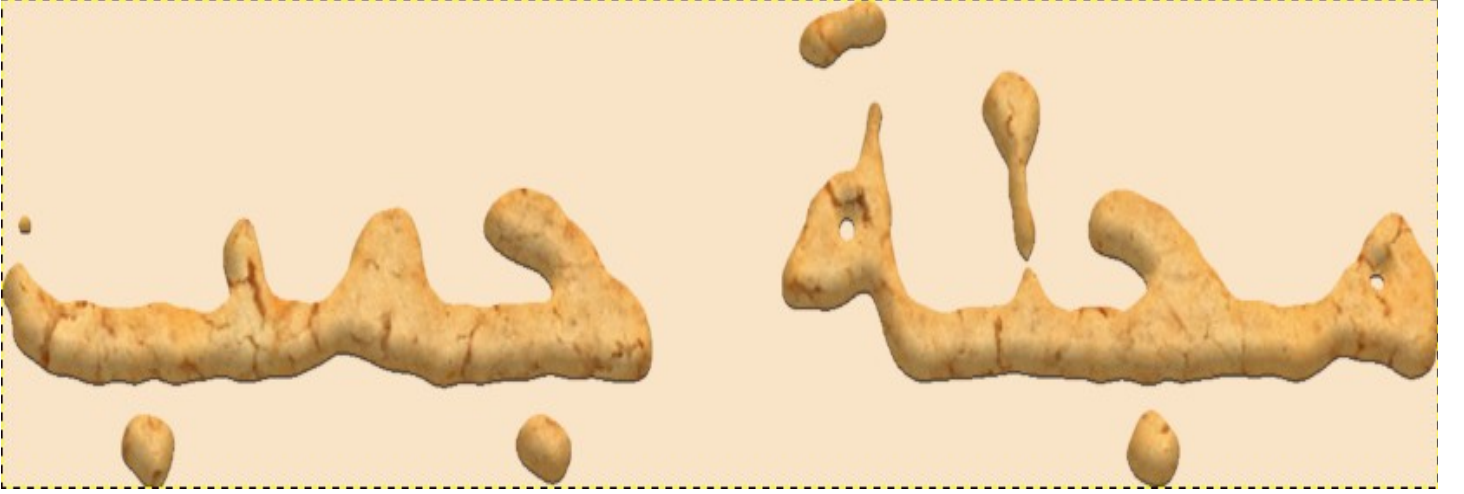
المرشح Inner Glow



7- لم يبق إلا إضافة المزيد من الواقعية على الكعكة من خلال إضافة ظلها . نعود لطبقة الكوكيز ثم ألفا

إلى تحديد . ننشئ طبقة جديدة تحت طبقة الكوكيز و نملأ التحديد باللون الأسود . نزيل التحديد و نحرك

الطبقة قليلا نحو الأسف ثم ننقص من شفافيتها حتى نحصل على نتيجة مرضية :



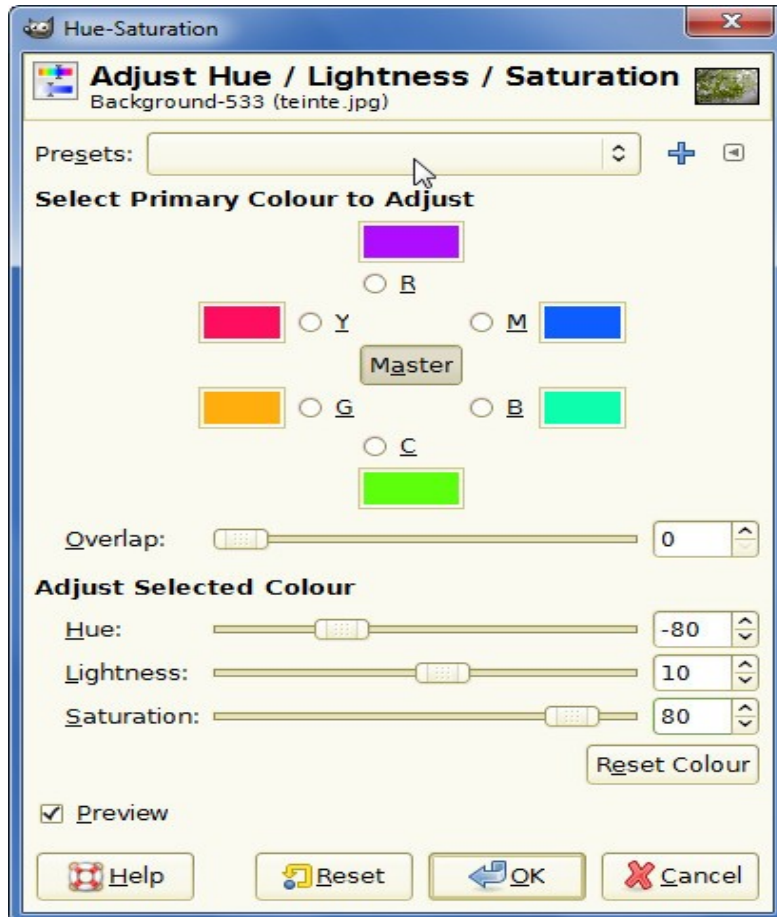
شهية طيبة و نلتقي في الدرس التالي .

الرؤية بالأشعة تحت الحمراء

في هذا الدرس سنرى كيف نحول صورة عادية إلى صورة تشبه الرؤية بالأشعة تحت الحمراء..
تجدر الإشارة إلى أن هذه التقنية لن تنجح مع جميع الصور من الأفضل استعمال صور يغلب عليها لون واحد ، الضامن الوحيد هو التجربة .
أولا : نفتح صورة في جمب



ثانيا : من قائمة colours نختار Hue-Saturation و نغير إعدادات Hue-Lightness-Saturation كما يلي :





بالتلاعب بهذه القيم نحصل على تأثيرات جميلة



إضافة عنوان زجاجي لصورة

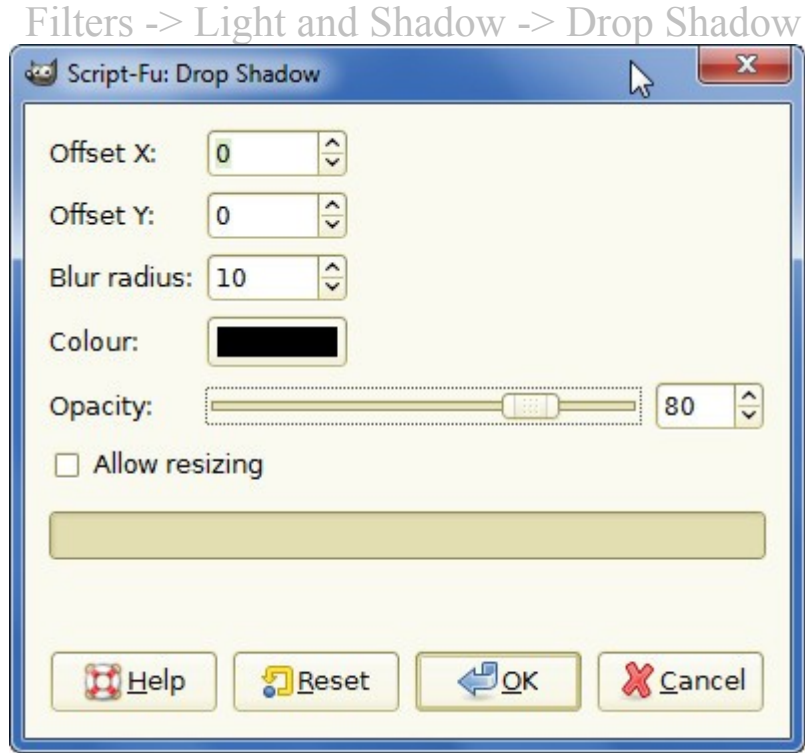
★ نفتح الصورة التي نريد ، مثلا منارة مراكش :



★ نضيف تحديدا مستطيلا في أسفل الصورة ، ونطبق عليها غشاوة غوسية بدرجة : 20
★ ننشئ طبقة جديدة(سنسميها شريط) و نملأ التحديد باللون الأبيض و ننقص من الشفافية إلى 25 :



☆ من خلال قائمة التحديد نكبير التحديد ب 2 بكسل ، ننشئ طبقة جديدة (الحواف) تحت الطبقة البيضاء ونملؤها باللون الأبيض ثم نخفض شفافيتها إلى 50 ثم نطبق عليها المرشح Drop Shadow بالقيم التالية :



☆ من خلال طبقة "الشريط" نختار ألفا إلى تحديد ثم نفعل طبقة "الحواف" ونحذف ما بداخل التحديد ، انتهينا لم يبق إلا إضافة نص مناسب بشفافية متوسطة :

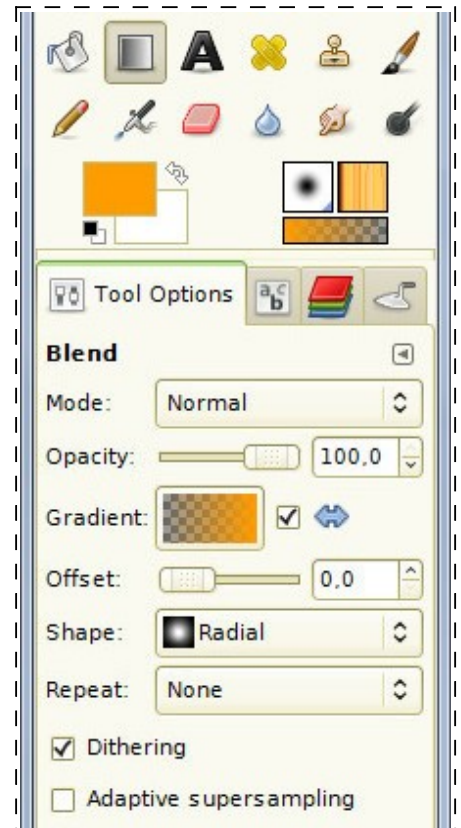


في الأخير قمت بإضافة قناع طبقة للنتيجة و فعلته من خلال الضغط عليه ، ثم أضفت تحديدين عن اليمين وعن اليسار و طبقت عليهما تدرجا لونيا .

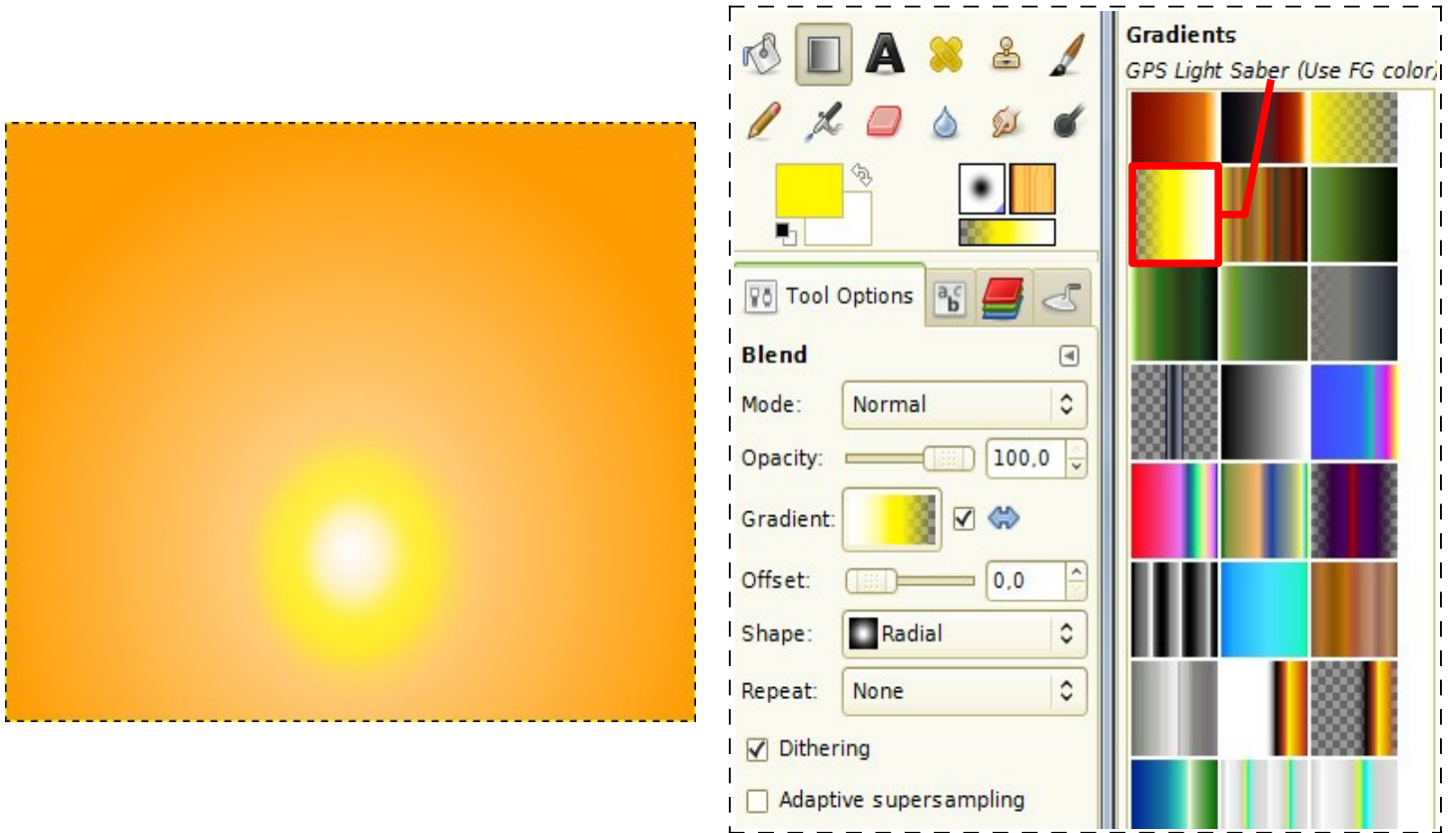


في هذا الدرس سنرى كيف أن استعمال بعض الفرش و بعض مرشحات جمب يمكننا من الحصول على تصاميم و خلفيات غاية في الروعة

★ نفتح صورة جديدة بالمقاس 1200*1600 ، ونملؤها بالتدرج اللوني التالي :



★ نستخدم التدرج اللوني التالي من حزمة الإعدادات GPS لرسم قرص الشمس :

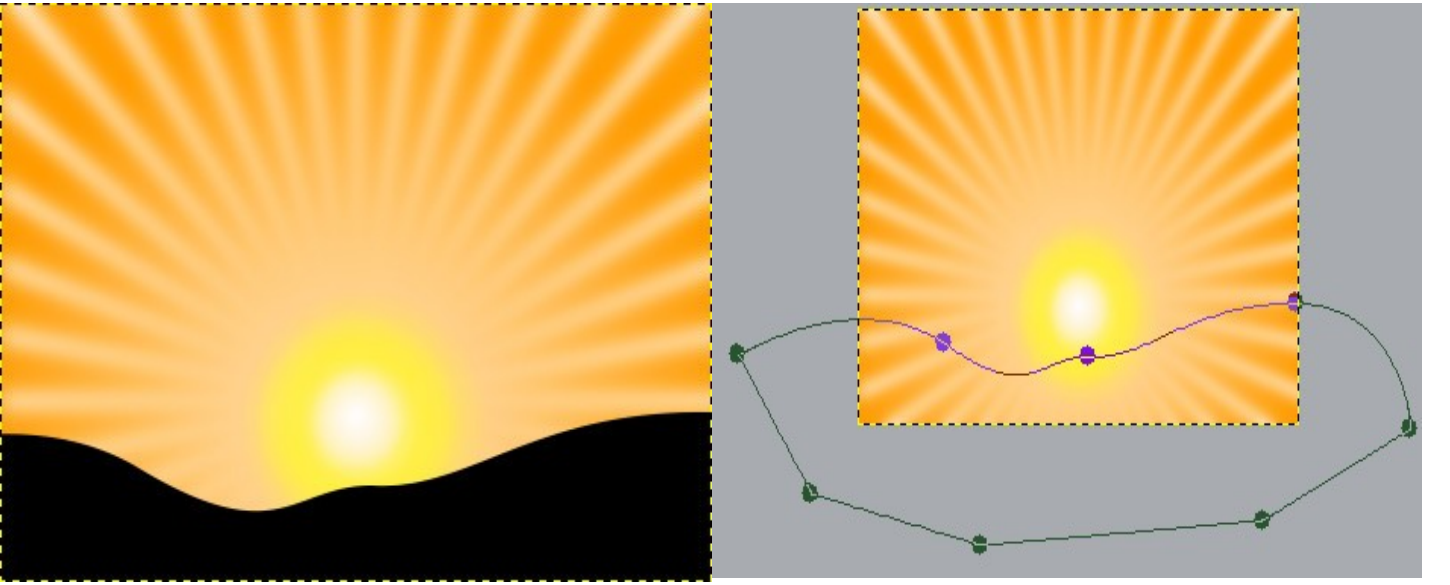


★ نضيف طبقة ثالثة شفافة و نستعمل المرشح Line Nova لرسم أشعة الشمس ، نستعمل الإعدادات التالية ، ثم نطبق عليه غشاوة غوسية بدرجة 70 :





☆ نرسم مساراً ليحدد لنا شكل الأرض ، نحوله إلى تحديد و نملؤه باللون الأسود :



☆ باستعمال فرشاة العشب نرسم العشب على سطح الأرض :



☆ الآن اللمسة الفنية حيث نضفي الحياة على هذا المنظر الجميل من خلال إضافة الأشجار والحيوانات ، والقيام بالكثير من التحجيم و التحريك و التدوير تحصلون على :

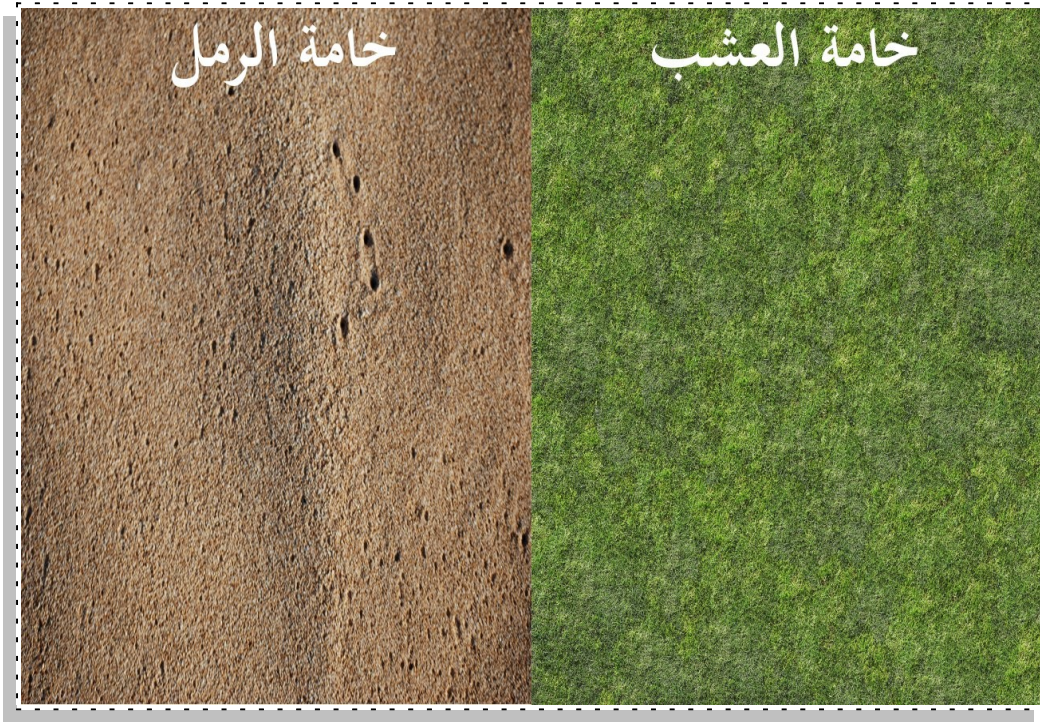


☆ وفي النهاية نضيف نصا و بعض التأثيرات الضوئية (: Filters/Light and Shadow/Gradient Flare Distant_sun) على الصورة و النتيجة :

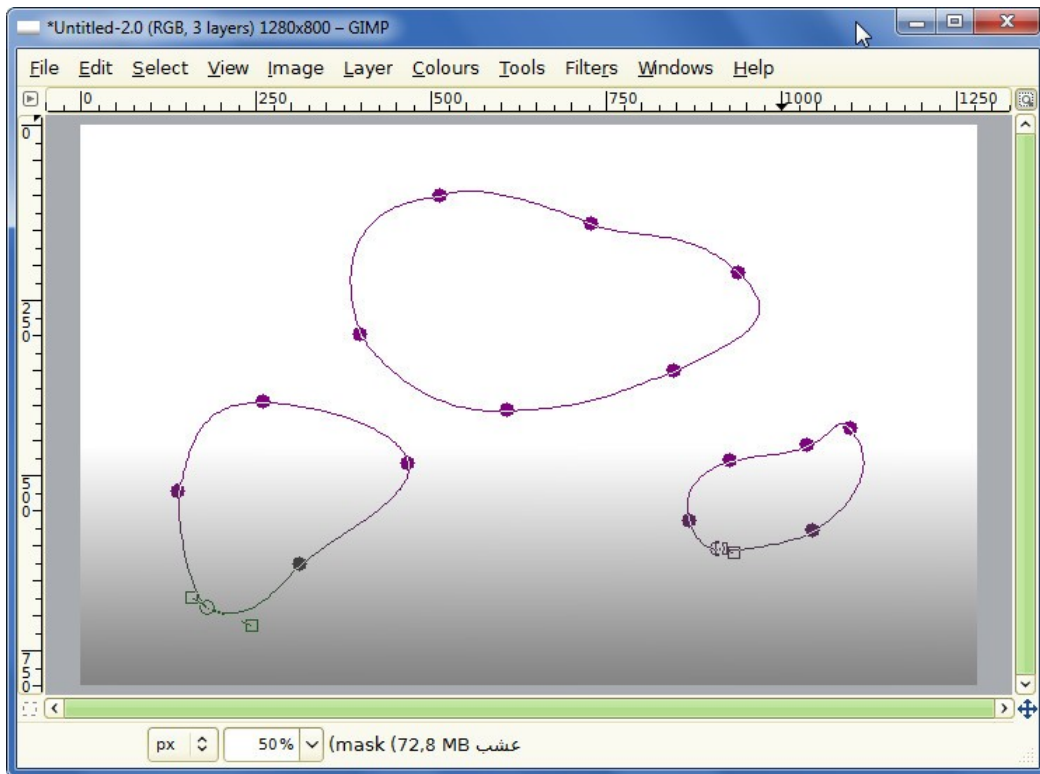


في هذا الدرس سنرى كيف نصنع صخورا عجيبة...

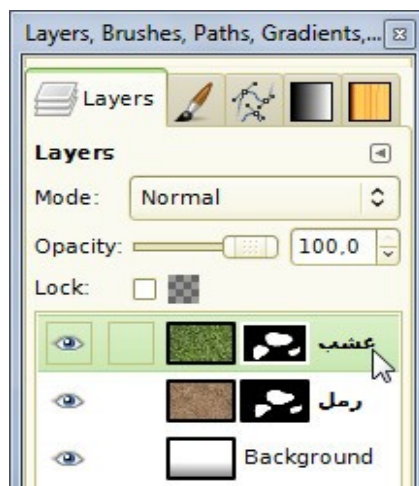
1. نفتح صورة جديدة بحجم شاشة جهاز الحاسوب لدينا مثلا 800*1280 باللون أو بالتدرج اللوني الذي نشاء.
2. نفتح خامتي الرمل و العشب كطبقتين إضافيتين



3. باستعمال أداة المسارات نرسم أشكالاً حرة كما نشاء و هي التي ستحدد شكل الصخور .



4. نحول هذه المسارات إلى تحديد ، نفعل طبقة الرمل و نضيفها لها قناع طبقة و من النافذة التي تظهر نختار تحديد



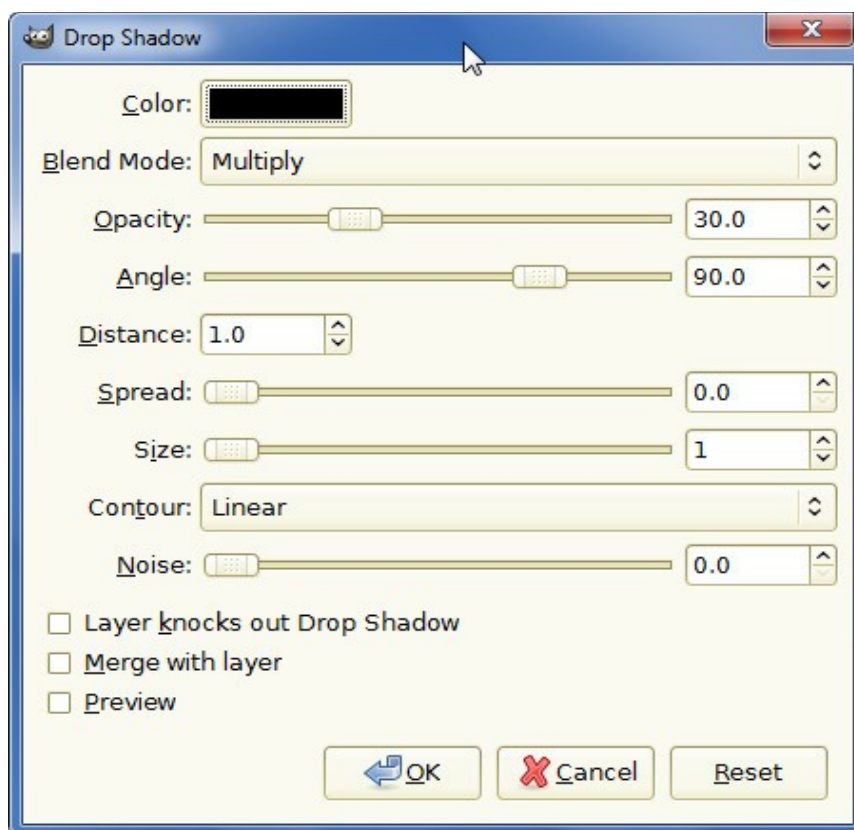
فنحصل على النتيجة التالية ، لا ننسى أن نزيل التحديد:



5. الآن يجب إعطاء حواف طبقة العشب المزيد من الواقعية . بتفعيل قناع الطبقة للعشب و باستخدام الفرشاة واللونين الأسود للإخفاء و الأبيض لإظهار التفاصيل نحصل على :




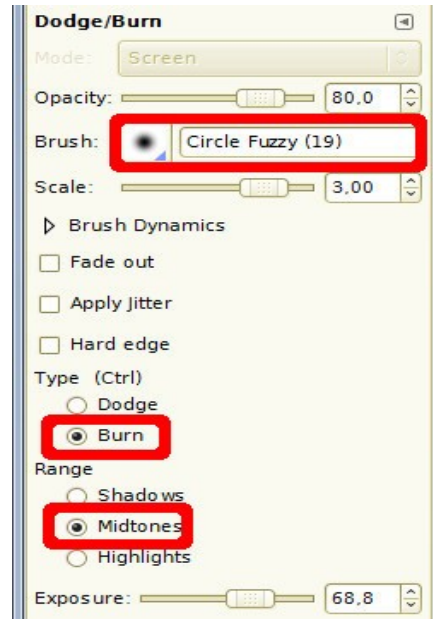
6. يجب تحديد المصدر الافتراضي للضوء حتى تتمكن من تطبيق الظلال بشكل فعال ، هنا مثلاً سنختار مصدر الضوء من أعلى اليسار ، نفعل طبقة العشب بالضغط عليها و نطبق عليها ظلا Drop shadow كما تظهر الصورة :



7. نذهب إلى نافذة المسارات و نعيد التحديد ، ثم نضيف طبقة جديدة و نملؤها باللون الأسود مما سيعطينا ظلال الصخور و نزيل التحديد ، يجب تحريك هذه الطبقة حتى نحصل على الظل المطابق لمصدر الضوء ، نطبق عليها غشاوة غوسية بدرجة: 20 و نحدد شفافيته في 50 :



8. هذه هي المرحلة الأهم و التي ستحدد مدى جمالية النتيجة ، سنضيف ظلالا جانبية للصخرة مما يعطيها حجما لتبدو واقعية أكثر . سنستعمل الأداة  و نختار من الإعدادات :



ثم على الجوانب السفلية من الصخور نقوم بجعل اللون داكنا ... و النتيجة :



9. حان وقت اللمسة الجمالية الأخيرة التي ستضفي على الصخور نوعا من الخيال .. سنقوم بغرس النباتات...
فوق هذه الجزر الصخرية . يمكنكم استعمال نباتات من صنعكم أو يمكنكم استخدام الموجودة في هذا الموقع .
بعد تصغيرها و تحديد المواقع المناسبة لها نحصل على :



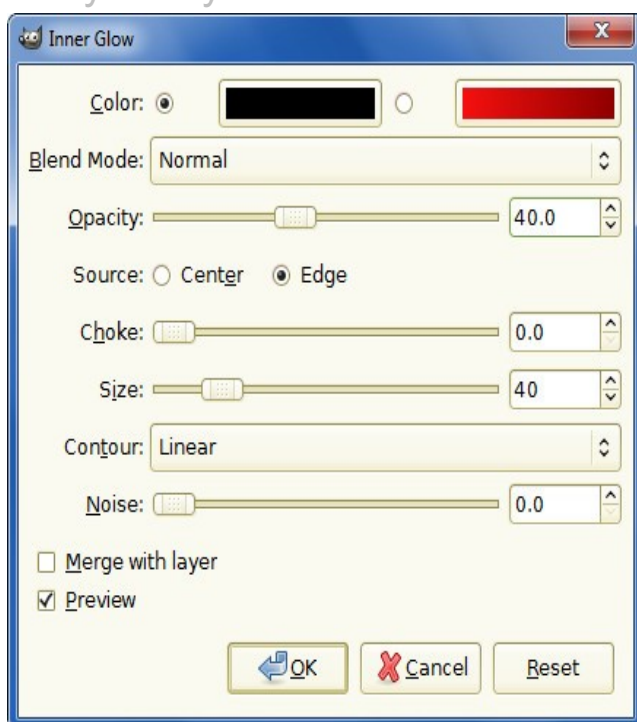
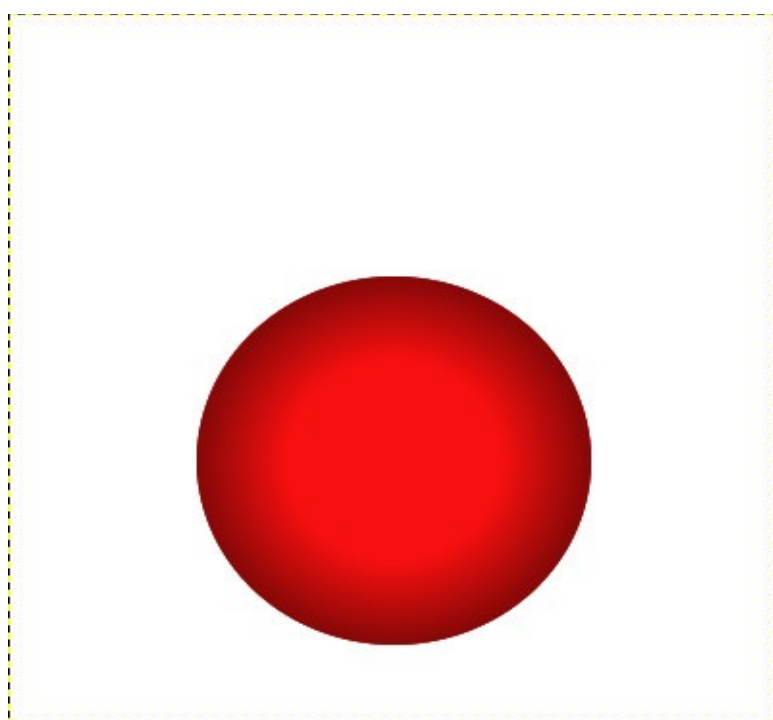


الدعسوقة

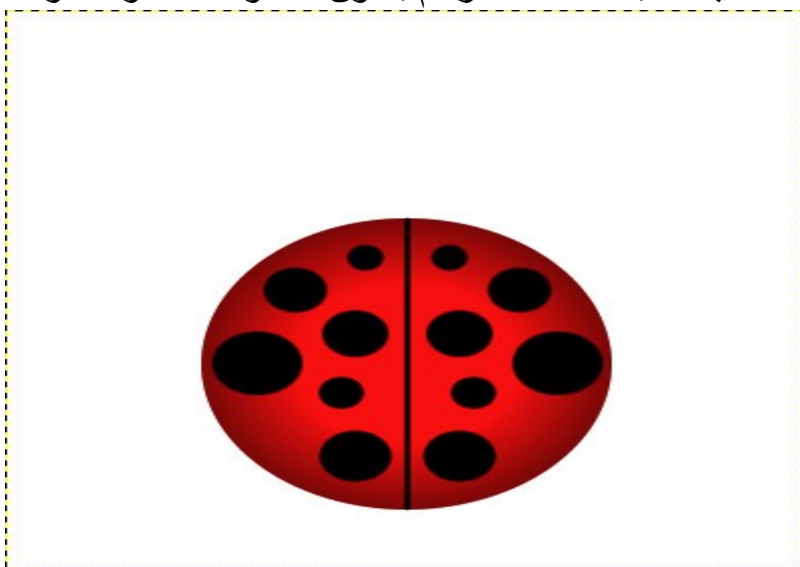
سنرى كيفية رسم حشرة ظريفة : الدعسوقة

- نفتح صورة حجم 400*400 و اللون أبيض كلون خلفية :
- نضيف طبقة شفافة و عليها نرسم تحديدا دائريا و نملؤه باللون (f61010) ثم نطبق عليه Inner Glow

Layer/Layer Effects/Inner Glow



- فوق طبقة الدائرة الحمراء نضيف طبقة شفافة ، نرسم باللون الأسود خط الوسط و النقط السوداء الجميلة التي حبي بها الله الدعسوقة :

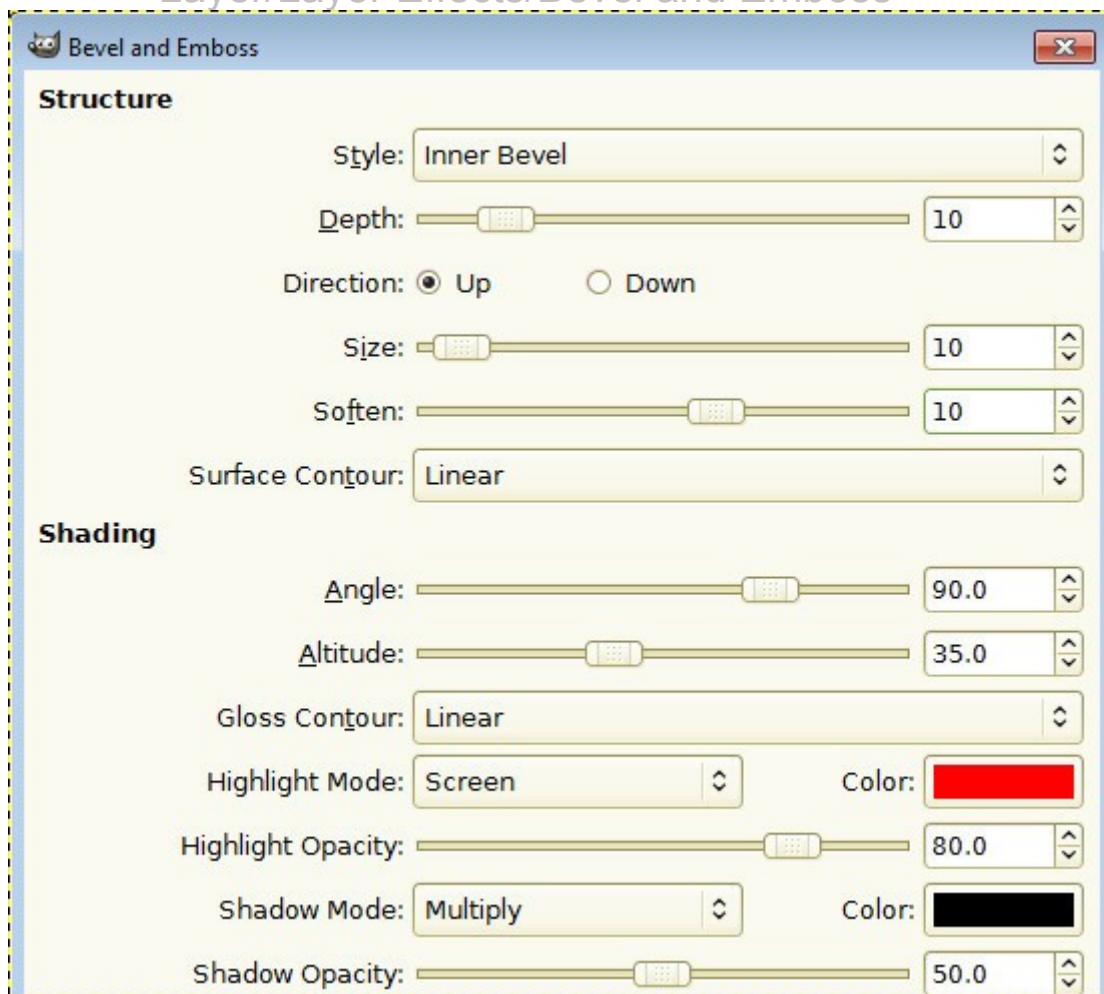


➤ نضيف طبقة شفافة تحت طبقة الدائرة الحمراء ، نرسم عليها تحديدا دائريا لما سيمثل الرأس و نملؤه باللون الأسود



➤ على دائرة الرأس نطبق Bevel and Emboss لإعطاء بعض الحجم للرأس، و نضيف على طبقة شفافة أخرى دائرتين بالأبيض وسطهما دائرتين بالأسود لتشكيل العينين :

Layer/Layer Effects/Bevel and Emboss

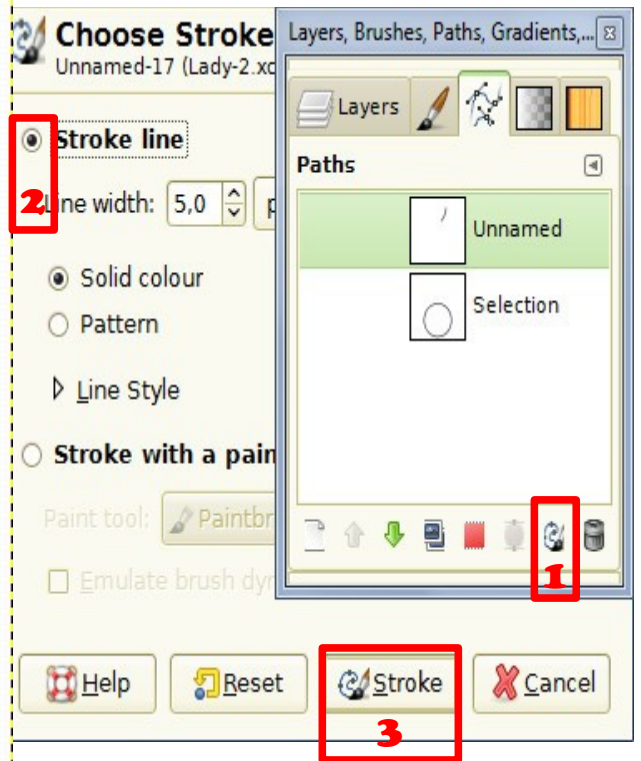
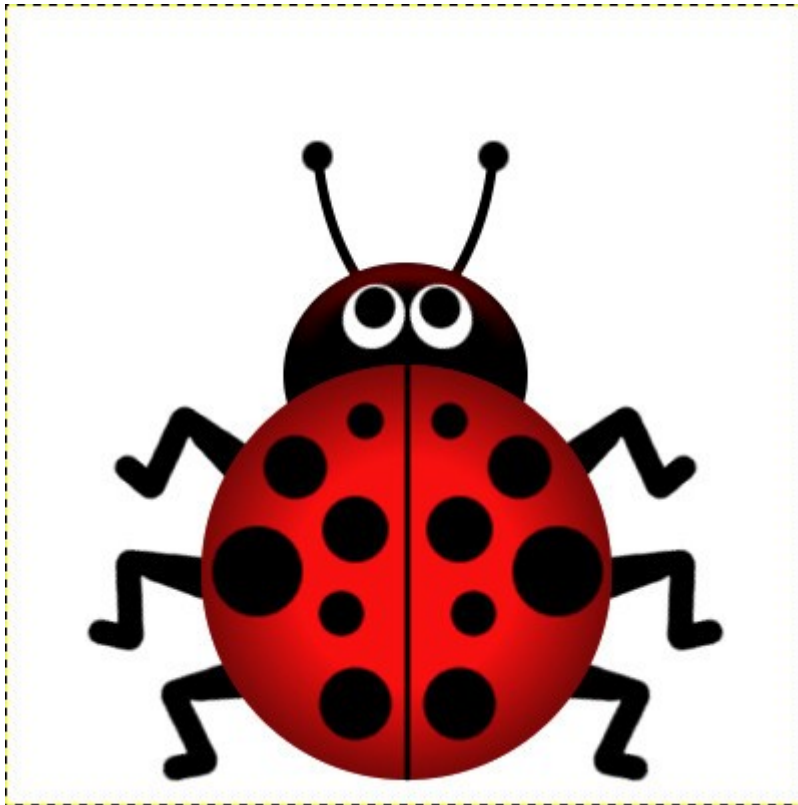




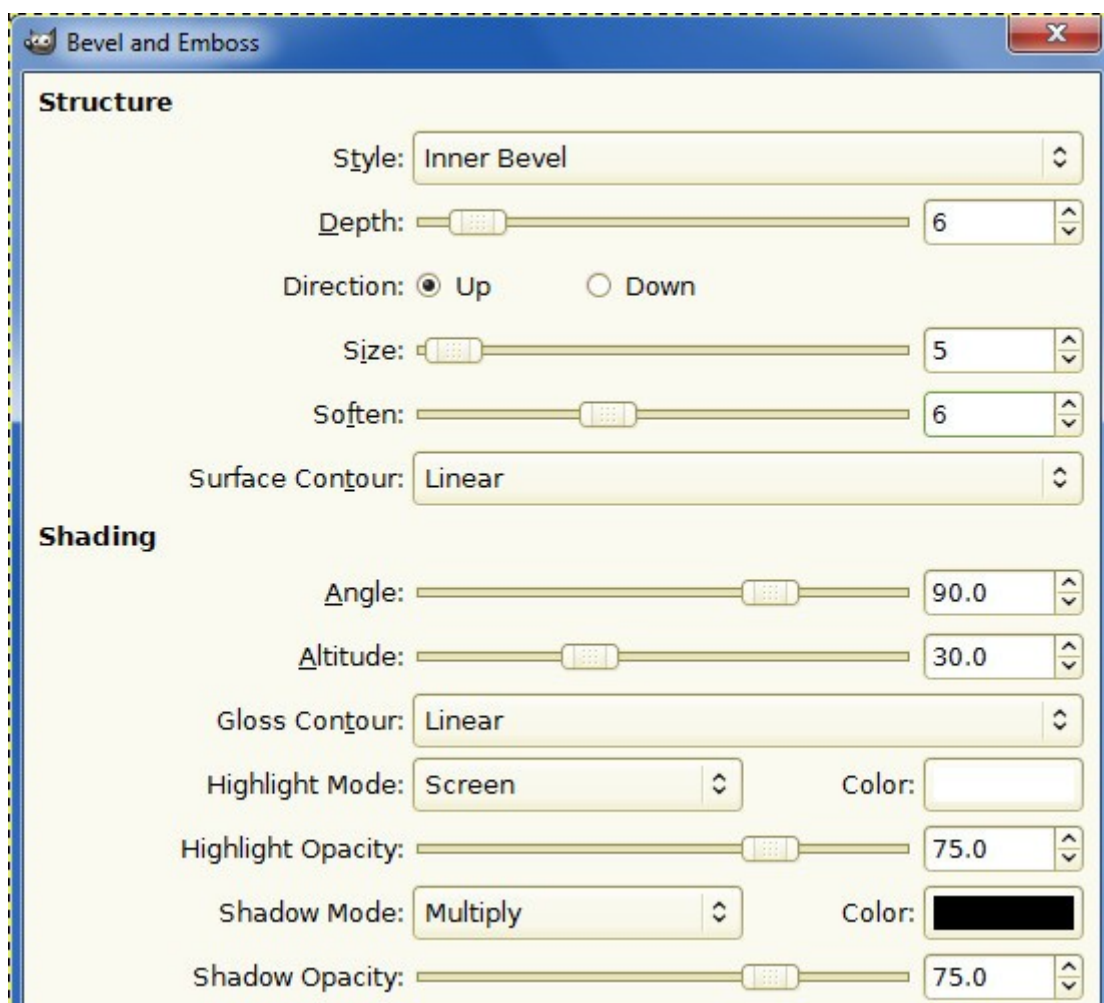
والنتيجة كما تبين الصورة :



➤ الآن سنضيف القوائم و الزباني وذلك برسمها (النصف فقط) على طبقة شفافة فوق طبقة الخلفية مباشرة ومن ثم تكرار الطبقة و عكسها للحصول على النصف الثاني ، فبالتماثل نحصل على نتيجة أفضل و أسرع :
نستخدم الفرشاة (15) Circle واختصار المفاتيح shift+clie لرسم الخطوط المستقيمة و لرسم الزباني نرسم مسارا و نحوله إلى خط من خلال نافذة المسارات :



► ثم نطبق على هذه الطبقة : Bevel and Emboss



► لم يبق إلا إضافة اللمعة التي ستزين ظهر الدعسوقة ، وذلك من خلال رسم تحديد بيضوي في طبقة شفافة فوق كل الطبقات و ملؤه بالتدرج اللوني أبيض إلى شفاف ...



تذكاري زجاجي



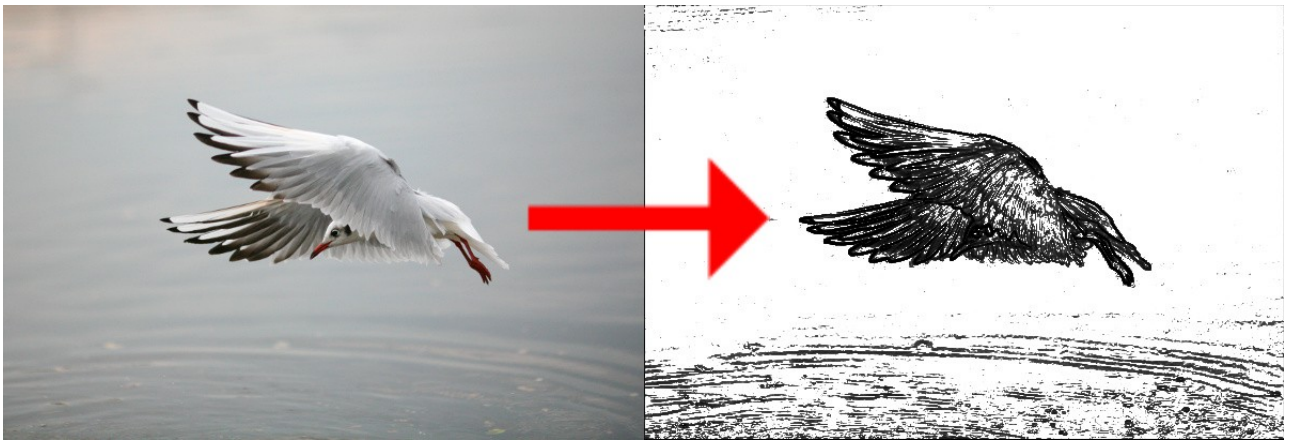
في هذا الدرس سنتعلم كيف نصنع الأشياء الشفافة كبعض الكؤوس التذكارية .. وذلك باستخدام بعض المرشحات وتغيير أنماط الطبقات .

أولا يجب وضع السكريبتين (Glass و Sketch) في المجلد الخاص بالسكريبتات .

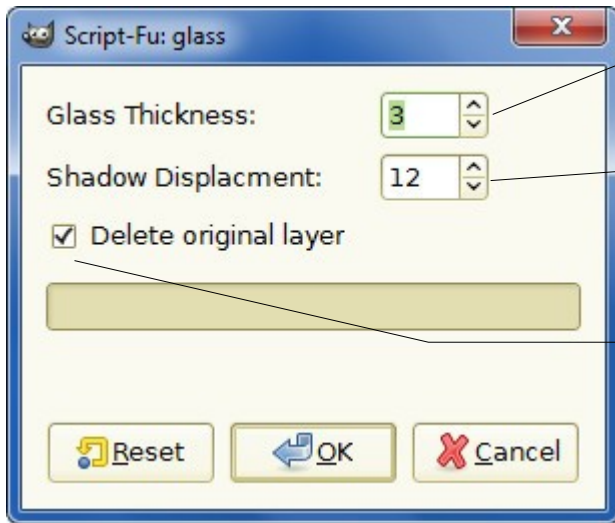


✔ نفتح صورة جديدة بالقياس الذي نريد ، ونرسم فيها شكلا ما (في الصورة رسمت شكل شعلة) ، يمكن ايجاد رسومات مماثلة بالبحث عل Google . بالنسبة للنص فقد رسمت مسار وجعلت النص يتبعه ، ثم حولته إلى تحديد و ملأت التحديد .. يجب أن تضم كل الطبقات قناة ألفا

إذا لم تجد ما يعجبك من رسوم فإن السكريبت الأول يسمح بتحويل أي صورة إلى شكل رسم فلا يبقى إلا مسح الأجزاء الزائدة ... :



✓ بعد اختيار الرسوم التي سيتم استعمالها و نطبق على كل رسم السكريبت الثاني الذي سيحولها إلى شكل يشبه الزجاج :



يحدد سماكة الزجاج

يحدد درجة إزاحة الظل

يحدد هل سيتم حذف الطبقة الأصلية أم لا



استعملت لطبقة الشعلة الخيارات الافتراضية ، وعلى ذلك الرسم الهندسي سماكة: 2 ، وعلى طبقة النص سماكة: 1 .
و النتيجة :



✓ يمكنكم الإكتفاء بهذه النتيجة ، ولمن يريد المزيد :
سنستخدم سكريبت 3D text وقد تحدثت عنه في
العدد السابق من المجلة ، ليعطي المزيد من السماكة
للزجاج .
العمق 10 Depth وباقي الإعدادات افتراضية

✓ نرفع الطبقة السميكة فوق كل الطبقات و نغير نمطها
إلى : Grain merge وشفافيتها إلى 50 و أما

الطبقة (طبقة الشعلة الرقيقة) التي حصلنا عليها في المرحلة السابقة فنحول نمطها إلى Value .

✓ لإعطاء الإحساس و كأن النص تم نقشه ، نطبق على النتيجة المحصل عليها بعد تطبيق سكريبت Glass ، نطبق ضجيج :
Spread بالقيم الافتراضية (أو يمكن التلاعب بالقيم حتى نحصل على نتيجة مرضية) .

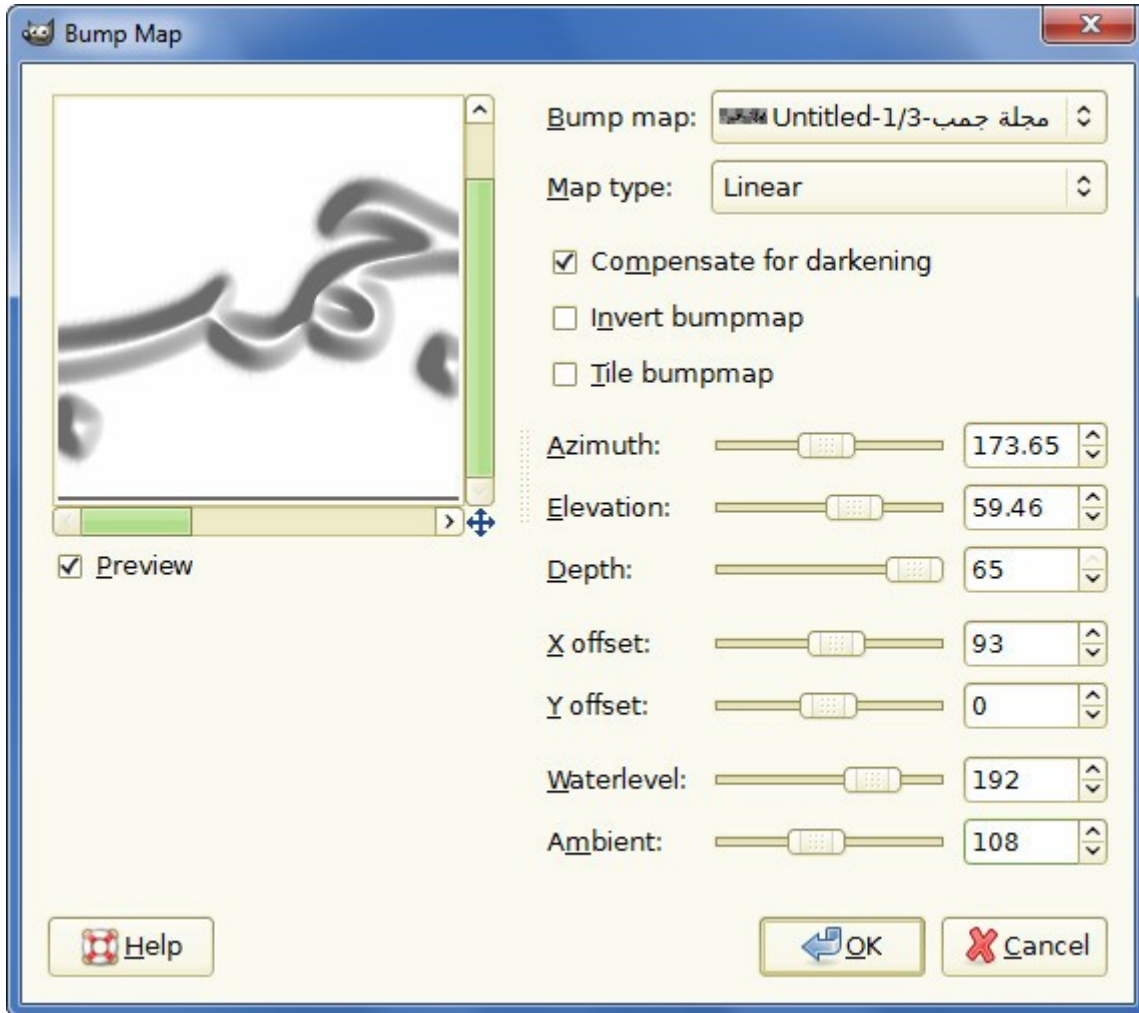


✓ زجاج بهذه السماكة لابد و أن يكبر أو يظهر الخلفية بشكل مختلف ، لذلك نقوم بتحويل شكل الشعلة الأصلي إلى تحديد ، ثم نكرر طبقة الخلفية ونطبق عليها قناع طبقة انطلاقا من هذا التحديد ، و نحول نمط هذه الطبقة إلى :

Grain merge



يزخر جنب بمجموعة من المرشحات المختلفة مما يسمح بإنجاز تأثيرات رائعة .. من بين هذه
الترساة خريطة النتوءات/BumpMap حيث يقوم جنب بدمج صورتين للحصول على تأثير
«الحواف»



يقوم مبدأ عمل Bump Map على استعمال صورة { من الأفضل أن تكون بالطور/Mode تدرج رمادي }
كخريطة للحصول على نتوءات في الصورة الأصلية ، حيث يحول كل لون من التدرج الرمادي إلى ارتفاع وهذا يعني أن
اللون الأبيض سيحدد أخفض نقطة في حين أن اللون الأسود يحدد أعلى نقطة ، وبالتالي للحصول على نتوءات ناعمة
من الأفضل تطبيق غشاوة غوسية على الصورة التي ستستعمل كخريطة (فكلما زادت درجة الغشاوة زادت نعومة
النتوءات و العكس صحيح) . هذا لا يمنع من التجريب باستعمال طبقتين كما يحلو لكم : صورة/تدرج رمادي/لون

واحد فتحصلون على تأثيرات جميلة ..

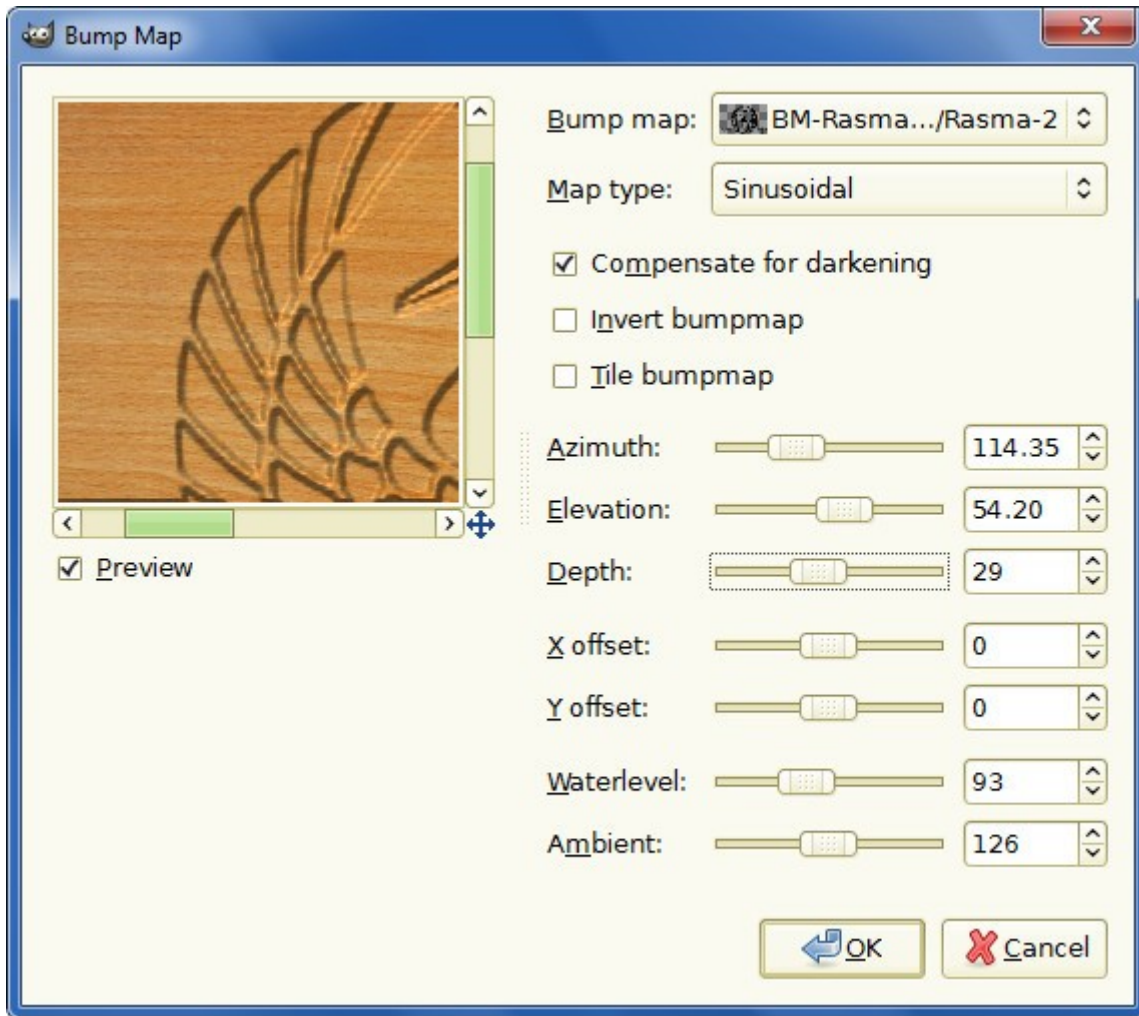


✕ نفتح صورة جديدة 400*640

✕ نفتح الصورتين التاليتين كطبقتين :



✖ نخفي طبقة الرسمة و نذهب إلى مرشح BumpMap :



✖ نضيف طبقة جديدة بخامة الخشب الثانية ، نختار طبقة الرسمة و نختار ألفا إلى تحديد ، بعد تفعيل طبقة الخشب الثانية نضيف لها قناع طبقة من خلال التحديد ، و نغير نمط الطبقة إلى Grain merge ، نكرر هذه الطبقة و نحول نمط الطبقة العليا منهما إلى Screen .





من الشائع أن يختار مستخدم جمب (المبتدئ خصوصا) عندما يريد أن يحفظ إنتاجه ، بسبب كثرة أنساق التصدير التي يعرضها عليه البرنامج . في هذا المقال سأحاول شرح ميزات وإمكانات أهم الأنساق التي يمكن التصدير إليها .

.XCF xcf.bz2, bz2,xcf.bz2

هذا النسق هو النسق الافتراضي لبرنامج جمب ، حيث (eXperimental Computing Facility) هو اختصار لـ يحفظ الطبقات و أقنعة الطبقات و القنوات و المسارات و التحديد و الأدلة .. (يستثنى من ذلك تاريخ التراجع و البراحات حيث يتم حذفها بمجرد إغلاق الصورة) ، مما يعطينا إمكانية تعديل الصورة لاحقا . لذلك من الأفضل - قبل التصدير إلى أي نسق آخر- **xcf** أن يتم حفظ الصورة بصيغة

.JPEG / .JPG

ينتشر هذا النسق على نطاق واسع إذا يعتبر الأكثر . (Joint Photographic Experts Group) هو اختصار لـ استعمالا بين كل المستخدمين ، ويعتبر نسقا مدمرا فعند ضغط الصورة يتم حذف ما لا يمكن لعين الإنسان رؤيته ، ولا يمكن من ضغط الصور الشفافة و المتحركة وبذلك فهو لا يصلح لصناعة الإعلانات و لا الصور التي تضم نصوصا (التي تكون فيها حواف بارزة) .. إلا أن من الممكن استعماله للصور العادية فبهذا النسق يكون وزنها صغيرا ، بالإضافة إلى أنه يسمح بـ 16 مليون لون و **RVB** بالنمط .

.GIF

تضم خريطة ألوانه 256 لونا مما يجعله مناسباً للصور قليلة ، (Graphics Interchange Format) هو اختصار لـ الألوان و بالتالي فهو غير مناسب للصور التي تضم تدرجا لونا . يسمح بإنتاج الصور المتحركة و لا يدعم سوى الشفافية التامة ... فالصور ضعيفة الشفافية ستتم "بكسلة" الحواف مما يعطي نتيجة مربعة

.PNG

نسق مفتوح يضم العديد من الأنواع . الأنسب لحفظ الصور التي ، **(Portable Network Graphics)** هو اختصار ل تضم مناطق شفافة . الصور بهذا النسق تكون ذات جودة عالية رغم حجمها الكبير نسبيا . يتم تطويره حاليا ليدعم الصور المتحركة APNG.. من خلال

BMP

وهو نسق لا يتم فيه ضغط الصور مما ، IBM و Microsoft تم تطوير هذا النسق من طرف ، **(Bitmap)** هو اختصار ل يجعلها كبيرة الحجم (غير صالحة لشبكة الأنترنت) و عالية الجودة (صالحة لخلفيات المكتب ..) من نقط ضعفه أنه لا يدعم الشفافية و لا الصور المتحركة .





TIFF

نسق مرن يسمح بالعديد من أنواع الضغط ، مع أو بدون تدمير ، ، **(Tagged Image File Format)** هو اختصار ل كما يسمح بضغط عدة صور داخل ملف واحد ، لذلك يتم (RVB, YCbCr, CMJN, CIElab) يدعم العديد من أنماط الألوان . استخدامه من طرف العديد من التطبيقات و المساحات الضوئية و الطابعات وآلات التصوير

PSD

نسق فتوشوب الافتراضي ، يدعمه جمب بشكل نسبي سواء في الاستيراد أو ، **(PhotoShop Document)** هو اختصار ل التصدير إليه . لذلك من الأفضل تجنبه

من خلال الجدول التالي ستلاحظون الفرق في الحجم و عدم دعم الشفافية بين مختلف الأنساق .
 الصورة الأصلية تم تعديلها لتكون خلفيتها شفافة
 .. بتكبير الصفحة أكثر من 200% تظهر بعض الاختلافات الأخرى

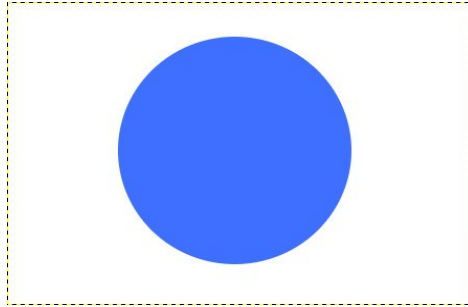
			
ك 3742	ك 364	ك 718	ك 2779

		
ك 11508	ك 3465	ك 7590

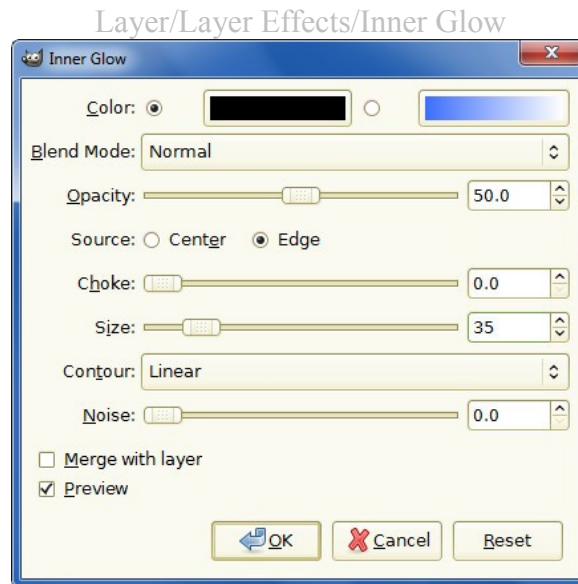


أزرار ملونة

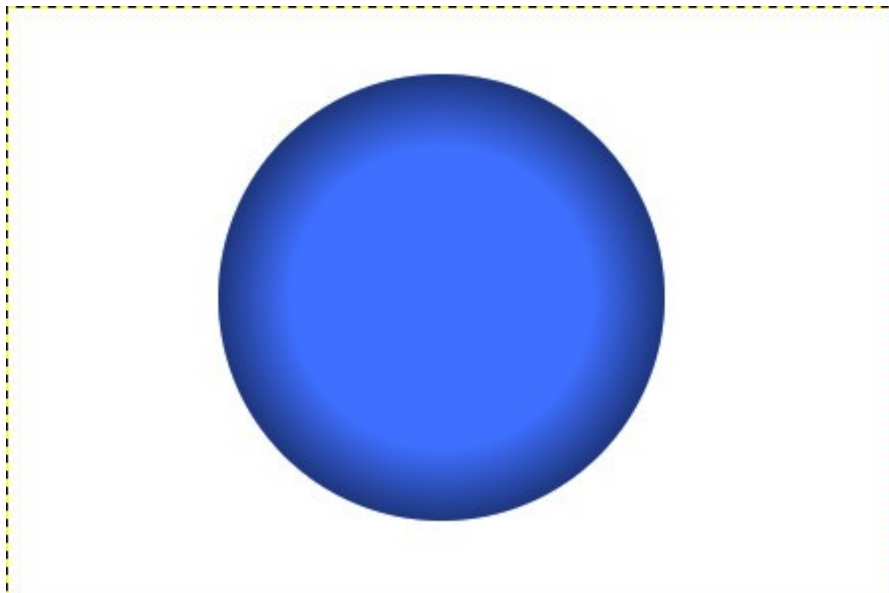
- نفتح صورة جديدة بالحجم الذي نريد مثلا 297*447
- نرسم تحديدا دائريا و نملؤه باللون الذي نريد مثلا الأزرق



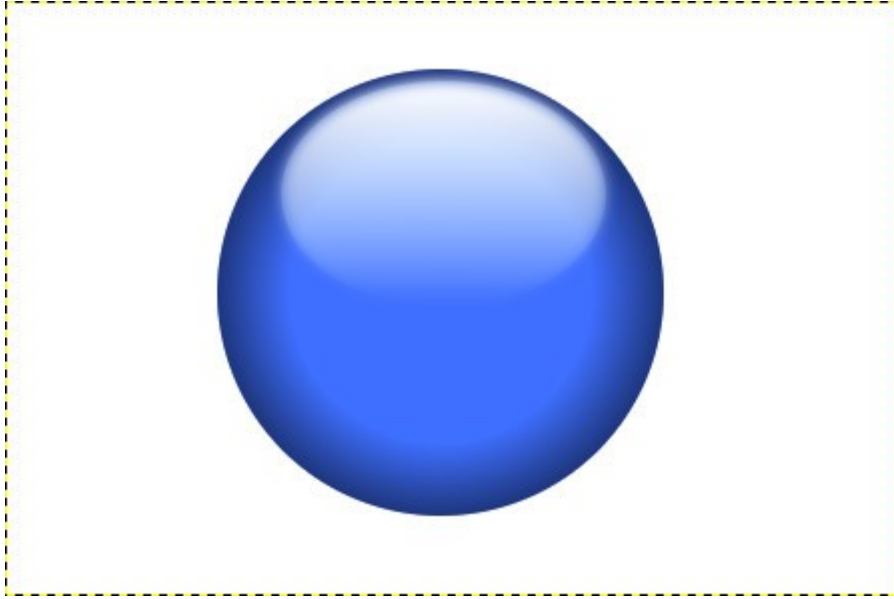
- نضيف لهذه الطبقة تأثير Inner Glow بالقيم التالية :




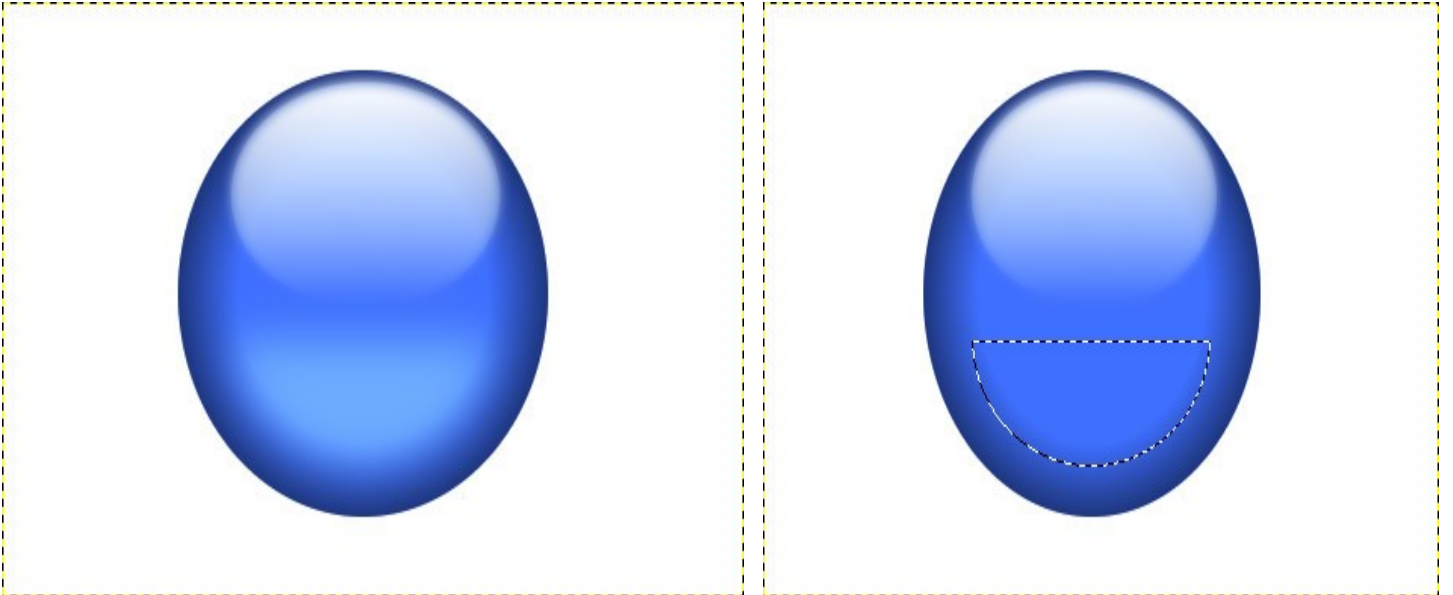
و النتيجة :



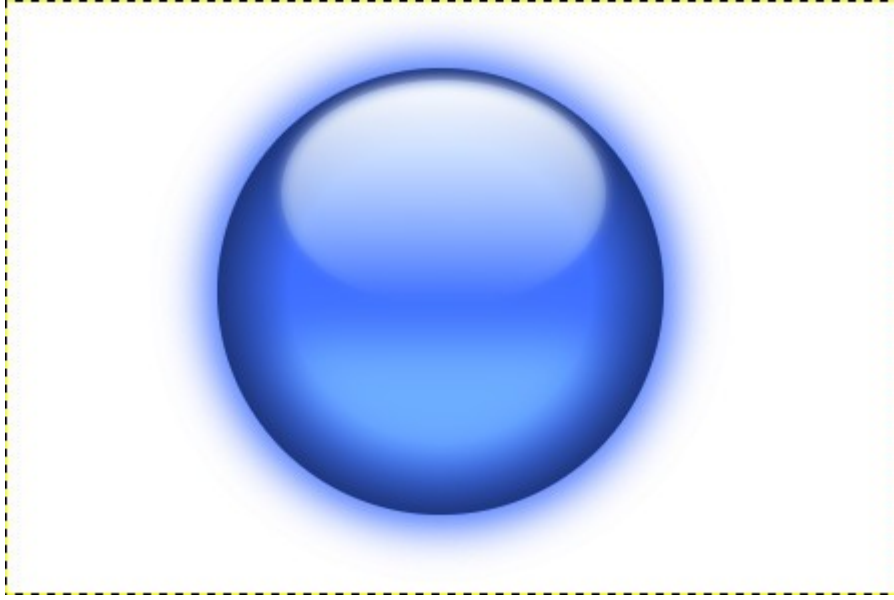
- نضيف طبقة شفافة جديدة و نرسم عليها تحديدا بيضاويا فوق الجزء العلوي من الدائرة الزرقاء، سيحدد لنا انعكاس الضوء على البلورة ، ثم باستعمال أداة التدرج نملؤه بتدرج لوني من الأبيض إلى شفاف و نغير نمط الطبقة إلى Overlay ، نكرر هذه الطبقة و نطبق على الطبقة الجديد غشاوة غوسية بالإعدادات الافتراضية و نحدد نمط الطبقة في Normal :



- نضيف طبقة شفافة جديدة و نرسم عليها تحديدا بيضاويا حول الجزء السفلي من الدائرة الزرقاء، نغير أداة التحديد إلى التحديد المستطيل و الإعدادات إلى حذف  ، نملؤها باللون الأبيض و نطبق عليها غشاوة غوسية بالقيمة 40 ونغير نمط الطبقة إلى Overlay :



- نكرر الطبقة الزرقاء و على الطبقة السفلى منهما نطبق غشاوة غوسية بالقيمة 40 :



- للحصول على الأزرار بخلفية الطبيعة يكفي إضافة صورة الطبيعة كطبقة ، ومن خلال التحديد الذي تم الحصول عليه من الدائرة الزرقاء باستخدام Alpha to selection ، نطبق قناع طبقة عليها (نختار من الإعدادات selection)، يجب أن تكون هذه الطبقة في نفس مكان الطبقة الزرقاء...



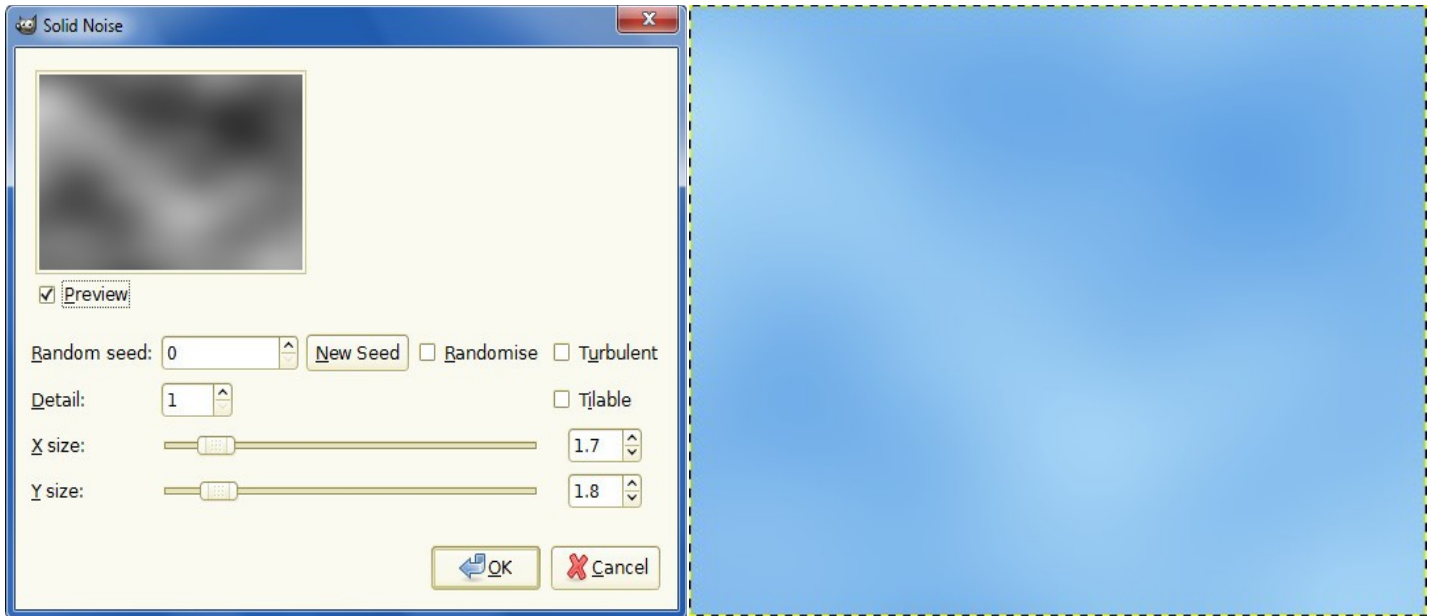


بما أن الصيف قد حل ، سنصنع في هذا الدرس خلفية مكتب منعشة

-نفتح صورة جديدة بالقياس الذي نريد حسب أبعاد شاشة المكتب و نملؤها بلون أزرق جميل (8bc1ef)

-نضيف طبقة جديدة و نملؤها بـ Solid noise و نغير نمط الطبقة إلى Overlay

Render/Clouds/Solid noise



-نضيف صورة الماء كطبقة جديدة ، نقلبها رأسياً و نطبق عليها قناع طبقة بالإعدادات (Grayscale copy of layer) ، ونحاول تحسين النتيجة من خلال مسح الأجزاء التي لا نريدها ثم نجعل نمط الطبقة : Hard light ، نكرر هذه الطبقة ونغير نمط الطبقة

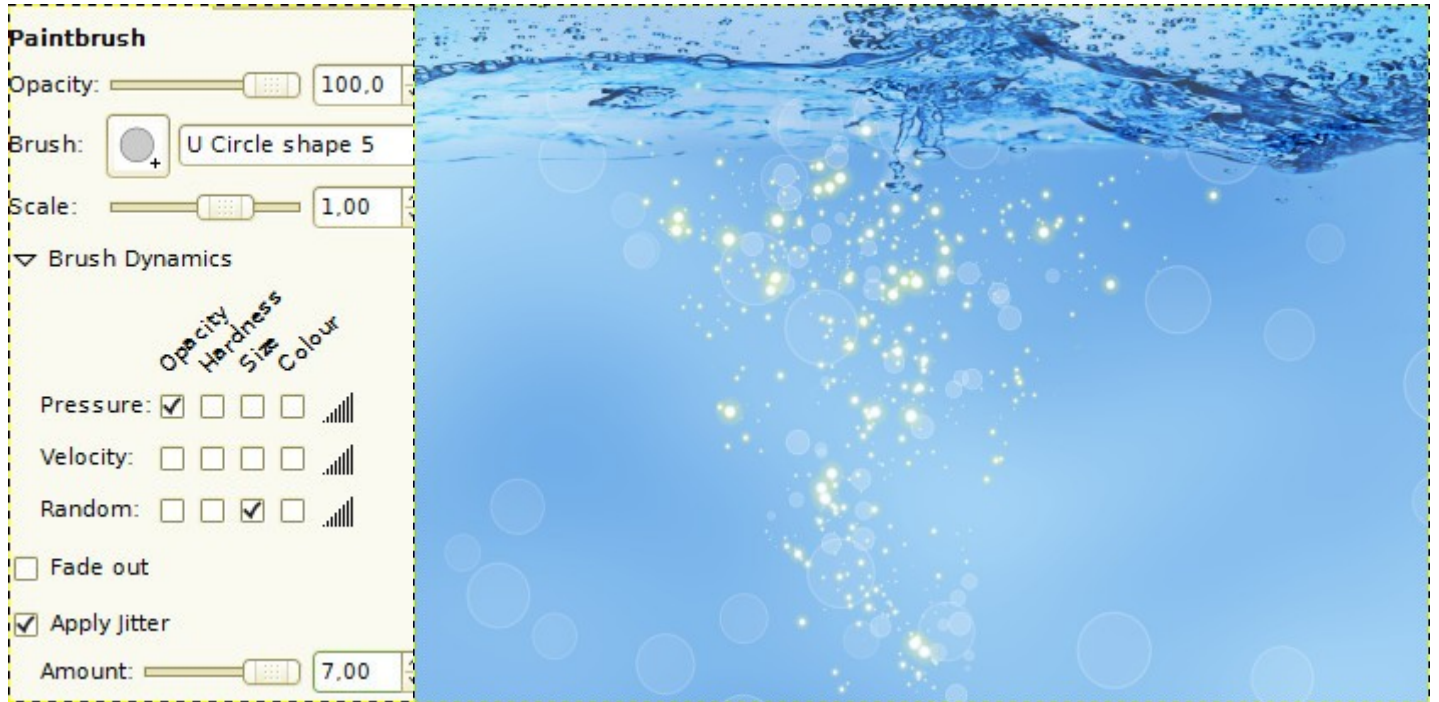


- وصلنا الآن إلى أهم مرحلة وهي التي ستحدد تميز صورتنا . يجب فتح صور الفواكه الموجودة في المجلد الخاص و قطع الجليد كطبقات في جيب .
- يجب حذف الأجزاء الزائدة في كل صورة و ترك فقط الفواكه و قطع الثلج التي سنستعملها ، و تم ترتيبها كما نشاء :



بالنسبة لأوراق النعناع يمكن تغيير لونها باستخدام أي من أدوات الألوان تحت القائمة Colorise : ...Colours

40 - لإضافة التأثيرات الضوئية نستخدم الفرشاة U Circle shape 5 لرسم خطوط اعتباطية على طبقة جديدة شفافة و شفافيتها
وبالفرشاة Sparks على طبقة جديدة أخرى نقوم بنفس الشيءخيارات الفرشاة كالتالي:



حيل مخفية

تذكر دائماً حفظ عملك بالنسق .xcf في كل مرحلة بعدة أسماء حتى لا يضيع مجهودك لسبب من الأسباب...



قد تلاحظ أحيانا عندما تقوم بمسح بعض أجزاء صورة أن المكان الذي تم مسحه يأخذ لون الخلفية ، الحل بسيط فصورتك لا تتوفر على قناة ألفا ، لدى اضغط بزر الفأرة الأيمن على الطبقة ومن اللائحة المنسدلة اختر **Add alpha channel** . الطبقة التي لا تتوفر على قناة ألفا يكون اسمها مكتوبا بخط غليظ .



من الأفضل استعمال قناع الطبقة عند الرغبة في مسح جزء من صورة أو الرغبة في إخفائه ، مما يحفظ الصورة الأصلية ويسمح بتعديلها لاحقا .



سؤال : إذا كنت تريد إخفاء كل الطبقات إلا التي تعمل عليها ، فماذا تفعل ؟؟
جواب : اضغط على الزر Shift من لوحة المفاتيح مع الضغط بزر الفأرة على العين بجوار الطبقة التي تعمل عليها و لأظهارها كلها مجددا قم بنفس العملية .
نفس الأمر يمكن القيام به لسلسلة كل الطبقات مع بعضها ، من خلال الضغط على أيقونة السلسلة...



هل تزعجك النافذة التي تظهر في كل مرة تريد فيها إضافة طبقة جديدة ! هاك الحل :
قم بالضغط على الزر shift من لوحة المفاتيح مع الضغط على أيقونة إضافة طبقة جديدة ، فنتم إضافة طبقة جديدة بالقيم التي اخترتها سابقا .





: في هذا القسم سنتحدث في كل مرة عن ثلاث مرشحات مفيدة ، هذه المرة سنرى


Auto-Rotate-Script و **Sample-Gradient-Along-Path** و **Identify-Image-Objects**

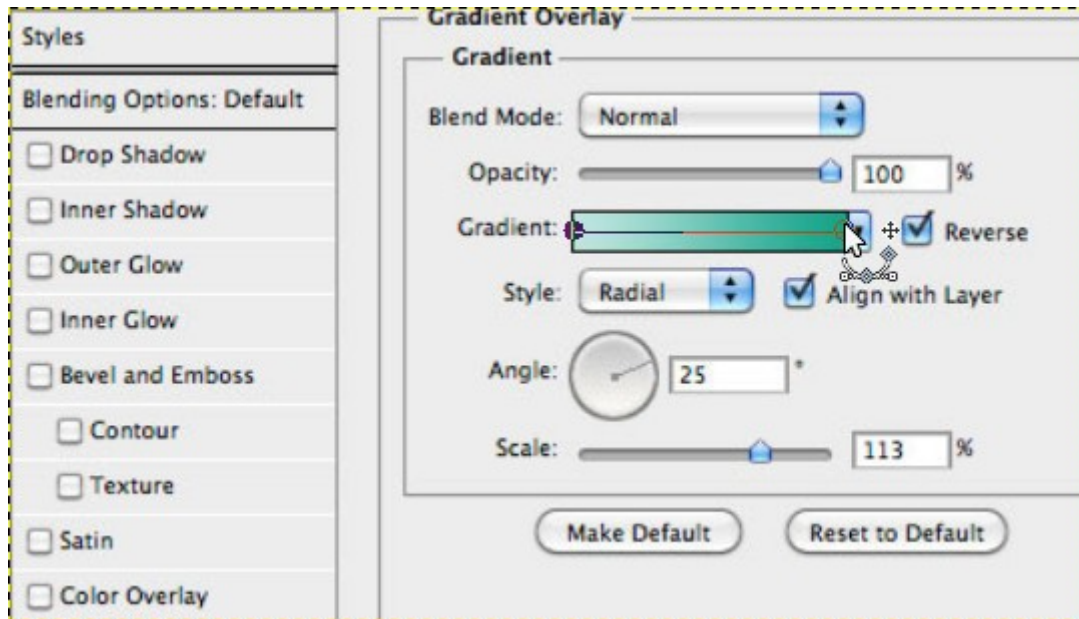
I. Sample-Gradient-Along-Path

لابد و أنك حاولت يوما ما تطبيق درس من دروس الفوتوشوب على الجنب و اصطدمت بعائق التدرج اللوني غير الموجود في جنب. إليك الحل:

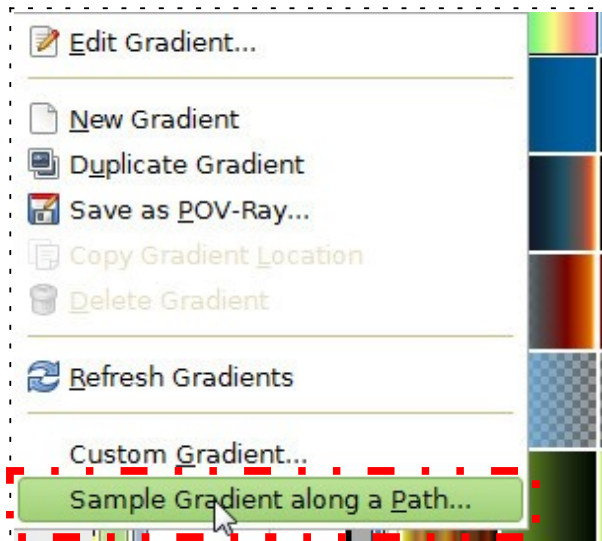
أولا يجب تحميل **السكريبت التالي** و وضعه في مجلد المخصص للسكريبتات في مجلد جنب (شرحت الطريقة في العدد الأول من المجلة)

و قم بتحديث السكريبتات من خلال : **Filters/Script-Fu/Refresh Scripts**

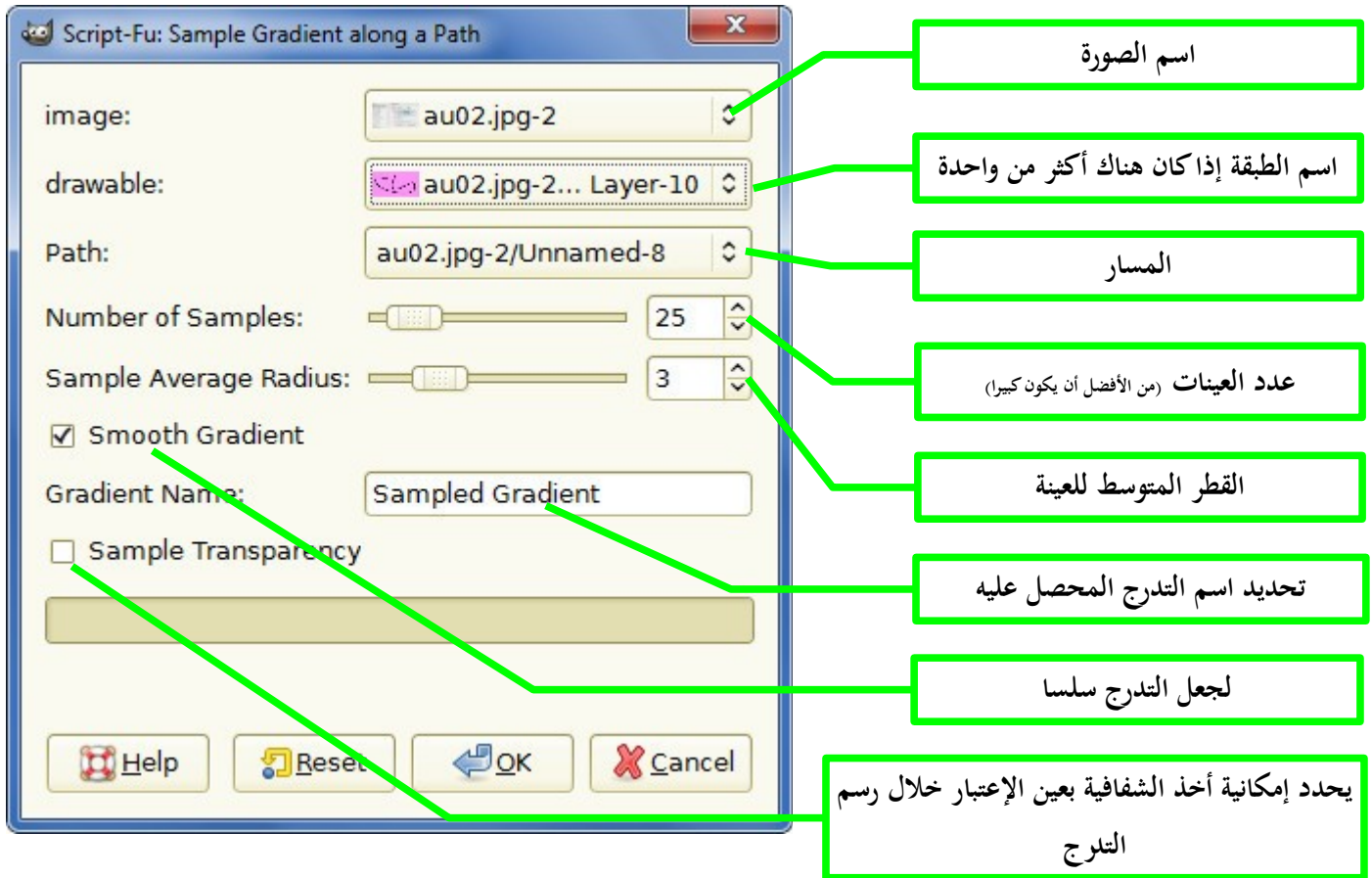
ثانيا قم بنقل الصورة التي يظهر فيها التدرج اللوني إلى جنب (نسخ/لصق) و خذ الأداة:  وارسم مسارا مستقيما من جانب للآخر فوق الصورة .



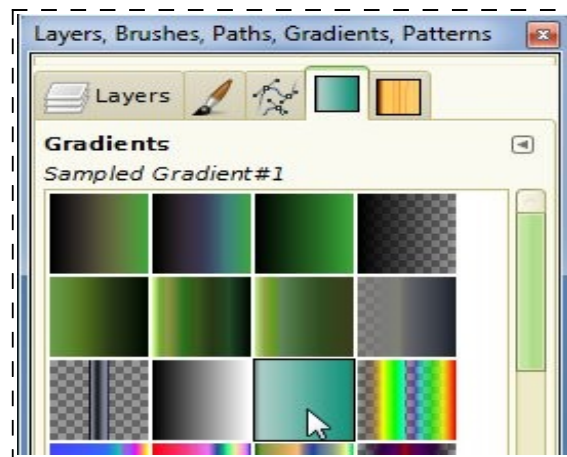
بعد ذلك قم بالذهاب إلى نافذة التدرجات اللونية و اضغط بزر الفأرة الأيمن أينما شئت . من القائمة المنسدلة اختر :



فتظهر النافذة :



و النتيجة أنك تحصل على تدرج جديد بالاسم الذي أعطيته :



Auto-Rotate-Script .II

خلال التصوير ، قد يحدث أن يكون محور الأفق مائلا ، مما يعطي انطباعا غير مريح للعين ، وهذا يجعلنا نصحح هذا العيب . إلا أن هذه المناولة البسيطة قد تكون مزعجة للبعض (يجب إضافة دليل أفقي .. تدوير الصورة .. وإعادة تحجيمها ..) . هذا السكريبت يقوم بذلك عوضا عنك . بعد تحميل السكريبت و وضعه في المجلد الخاص ، نقوم بتحديث السكريبتات .

+ نأخذ الصورة المائلة ، نرسم خطا مستقيما بأداة المسارات لتحديد خط الأفق :



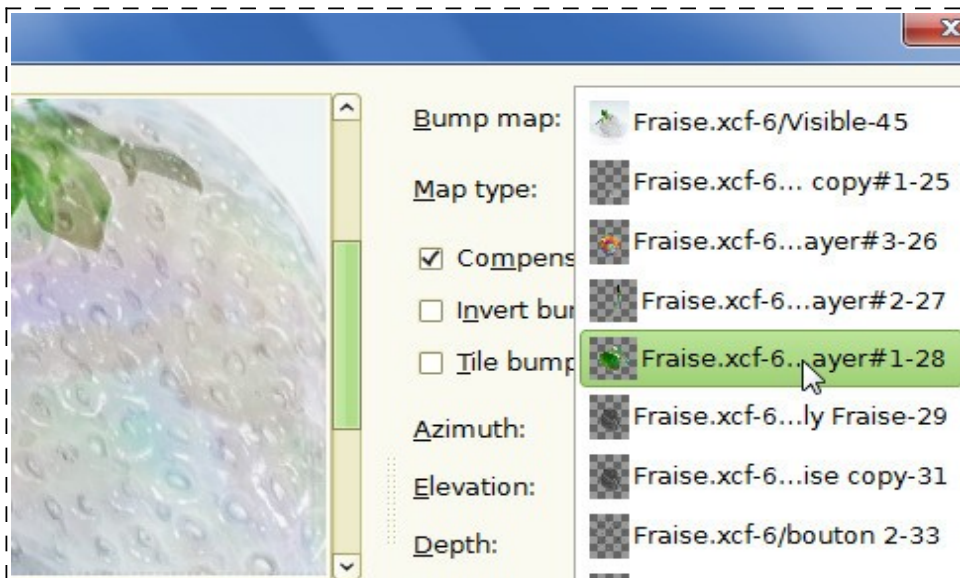
+ ثم نذهب إلى : Layer/Auto rotate
و انتهى الأمر



يمكن تحميل السكريت من الرابط التالي : <http://registry.gimp.org/node/22910>

III. Identify-Image-Objects

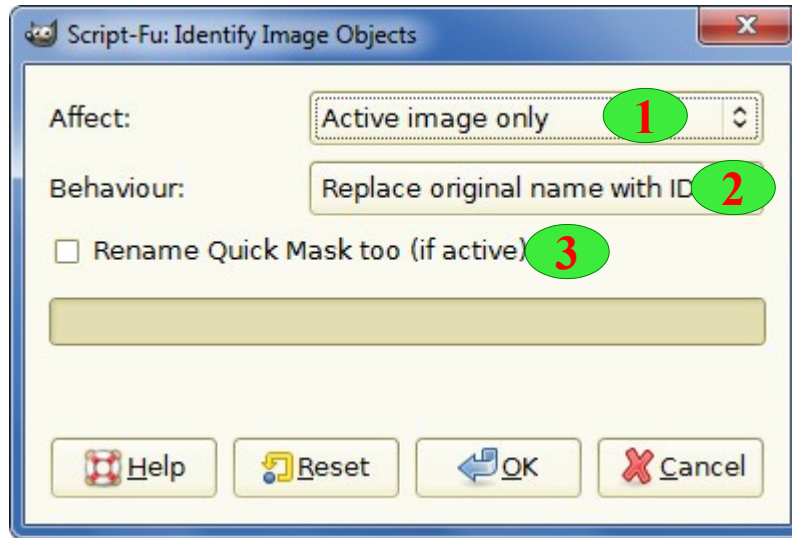
عند استخدام بعض المرشحات (مثلا : **BumpMap**...) في نافذة اختيار الطبقة المستعملة.. لا يظهر اسم بعض الطبقات مما



يصعب طريق الوصول إلى النتيجة المرجوة ، خصوصا إذا كنت تعمل على عدد كبير من الطبقات . مما دفع أحد المبرمجين إلى كتابة هذا السكريت لتسمية الطبقات و القنوات و المسارات كما يسميها جب عند التعامل معها .

يحمل السكريبت من الرابط التالي : <http://registry.gimp.org/files/identify-image-objects.scm>

إذا صادفت هذه المشكلة اذهب إلى : **Image/Identify Image Objects** فتظهر النافذة التالية :

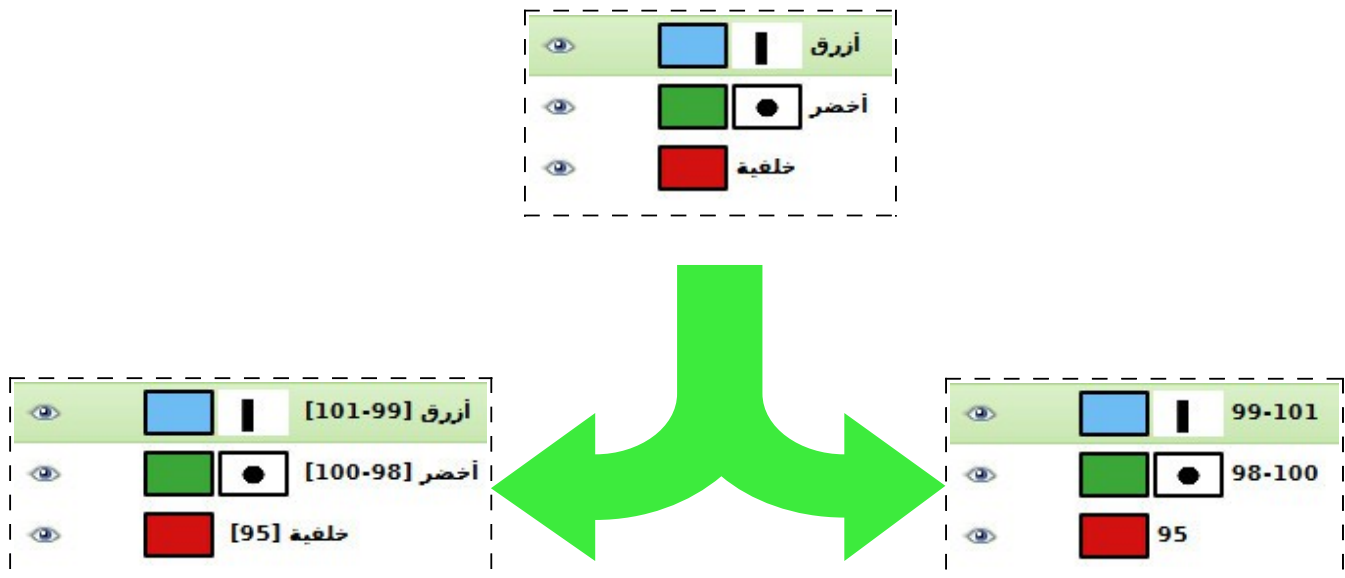


1 يتم من خلاله تحديد هل سيتم تغيير اسم الصورة الحالية فقط أو كل الصور المفتوحة في جمب .

2 لتحديد هل سيتم تغيير الاسم كلياً أم أن الرقم التعريفي سيضاف بعد الاسم .

3 لتحديد هل سيتم إعادة تسمية Quick Mask (إذا كان مفعلاً) .

من خلال الصور نلاحظ التغيير :



لتقديم اقتراحات و مواضيع للنشر بالمجلة
في أعدادها القادمة ، أو للتعليق على محتوى
المقالات يمكنكم مراسلتي على العنوان التالي :
kungfu07mail@gmail.com

حقوق النشر محفوظة لكل مسلم .
يسمح باستعمال ما يرد في **مجلة جـمـب** بشرط
الإشارة إلى مصدره .

تراجاز هذه المجلة باستخدام:

* LibreOffice 3.3

* GIMP 2.6.11

إلى هنا أسنود عكر الله و إلى العدد القادم
إن شاء الله